PREMIOS EDGE SHADOW OF THE COLOSSUS **SECRET OF MANA** GUACAMELEE! 2

EDGE®

EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO

FINAL FANTASY

30º ANIVERSARIO

EDICIÓN ESPECIAL

5,95 EUROS

#3

FEB-MAR 2018

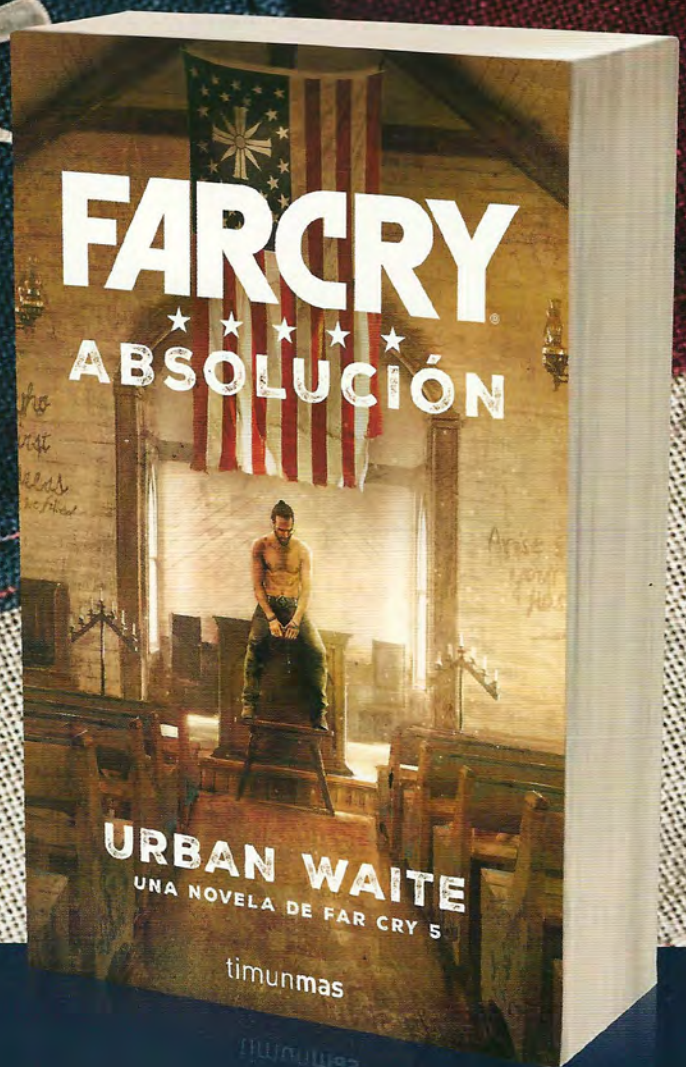
¡LA PRECUELA OFICIAL DEL ÚLTIMO VIDEOJUEGO DE LA SAGA FAR CRY!

FARCRY 5

¿QUIERES SABER MÁS SOBRE EL PROYECTO DE LA PUERTA DEL EDÉN?

UNA VEZ CONOZCAS LOS SECRETOS DE ESTA SECTA FANÁTICA DEL JUICIO FINAL, YA NO PODRÁS SALIR...

Disponible el 13 de marzo en tu librería



¡Lee la novela antes de jugar al videojuego!

... y luego reza todo lo que sepas.

@EdicionesMinotauro

minotauro
www.edicionesminotauro.com

@minotaurolibros

REALIZACIÓN
ESTUDIO EDITORIAL PLAZA, SL
TEL. 936 240 244
joseoscar@estudioeditorial.com

DIRECTOR
JOSÉ ÓSCAR PLAZA (@joseoscarplaza)

SUBDIRECTORA
NOELIA NAVARRO (@noechan)

REDACTOR JEFE
SERGIO BUSTOS (@SergioBustos_)

DISEÑO GRÁFICO
LAIA LORENTE

COLABORADORES
Marina Amores @Blissy - Roc Massaguer @outconsumer - Laura Gómez @azulcorrosivo - Francisco Javier Rodríguez @_JJAAVVIIEERR_- Anait Games @anaitgames - Judit Tur @juditttur - Rafel Serra @Rafel_SP - Edgar Ballarín @escurconegre - Víctor Martínez @chiconuclear - Marcos Muñoz @KalElelVigilant - Irene Aneas @IreneAneas - José Altozano @DayoScript - Cris Charneco @CCharneco - Ferran González @claudetrojan - María Emegé @MariaEmege - Andrés Garrido - Pep González @bizarduno - Alba Valle - Transcreat Solutions - Eva Cid @evcdmr-- Chuso Montero @ChusoMMontero

PUBLICIDAD

YOLANDA GARCÍA
Tel. 972757411
E-mail: ygarcia@panini.es

MARÍA PORTO
Tel. 609 347 740
E-mail: maria@revistaedge.com

WEB Y REDES SOCIALES
www.revistaedge.com
www.facebook.com/RevistaEDGE
www.twitter.com/revistaEDGEes

REDACCIÓN
C/Llacuna 144, 3-3 - 08018 Barcelona (España) - Tel. 936 240 244

EDITA
Panini España S.A.

DIRECTOR GENERAL LLUÍS TORRENT
DIRECTOR DE PUBLICACIONES JOSÉ LUIS CÓRDOBA
DIRECTOR EDITORIAL DE REVISTAS LUIS MARTÍNEZ
DIRECTOR COMERCIAL ANDREU BUSSOT
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN JORDI GUINART
COORDINACIÓN GENERAL PONÇ CUFINYÀ
PROMOCIONES MARTINA TOUPY
COORDINACIÓN PUBLICIDAD YOLANDA GARCÍA
COORDINACIÓN DE MARKETING SUSANNA BUSSOT
SECRETARIA DE REDACCIÓN ISABEL BUJER
ADMINISTRACIÓN JANET NAVARRETE Y CLARA REXACH

PANINI ESPAÑA
C/Vallespí, 20
17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11
www.panini.es

IMPRESIÓN
RIVADENEYRA

DISTRIBUCIÓN
LOGISTA S.A.

DEPÓSITO LEGAL: GI1325-2017
ISSN: 2565-1986
EDICIÓN: 1/2018
IMPRESO EN ESPAÑA

COPYRIGHT © 2017 Panini España S.A. Todos los derechos reservados. Se comunica que a los efectos de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/99 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos facilitados en el envío de correos quedan recogidos en un fichero temporal cuyo responsable es PANINI ESPAÑA, S.A., calle Vallespí, 20, Torroella de Montgrí, 17257, Girona. Los datos se utilizarán únicamente para la elección de correos y serán eliminados una vez finalice la selección. Los datos no serán tratados ni comunicados a terceros. En esta misma dirección, y durante el tiempo en que los datos estén en poder de PANINI ESPAÑA, podrá ejercitar el derecho de acceso, rectificación y cancelación de los datos, enviando una solicitud escrita y firmada incluyendo nombre, apellidos y DNI con los datos del interesado.

Que emprendan ellos

Miguel de Unamuno, fantástico escritor español muchas veces recordado, tuvo que vivir muchos reproches en vida por su frase de "¡Que inventen ellos!", con la que se quiso referir al espíritu español, más dado según él a la filosofía que a la ciencia. Incluso tuvo que salir al paso y manifestar: "Mas al decir "¡Que inventen ellos!" no quise decir que hayamos de contentarnos con un papel pasivo, no. Ellos a la ciencia de que nos aprovecharemos, nosotros a lo nuestro".

Parece que el Gobierno español haya querido recordar a Unamuno cuando, a principios de año, se supo de la retirada de unos fondos europeos (por cierto, bastantes escasos) que incentivaban la creación de videojuegos. Las protestas sirvieron para que el Ministerio anunciara, pocos días después, el rescate de esos fondos y hasta el aumento de los mismos (de dos millones de euros, a seis y medio) para los creadores de software en nuestro país, gracias a la labor de DEV y a la presión de los medios, que, como es el caso de EDGE España, apoyan la industria local. Por desgracia, esas ayudas, que por fin llegan, deberían ir acompañadas de un plan integral de ayuda y promoción de la industria del videojuego por parte del Estado, que sería una gran salida laboral para muchos de nuestros jóvenes, que sufren unos índices de paro juvenil terribles y que emigran a entornos más favorables para desarrollar sus carreras. Ya no es una cuestión de que inventen ellos; les estamos pidiendo a otros países que inventen, que emprendan y les enviamos capital humano altamente cualificado. ¿Hasta cuándo lo vamos a permitir?

Ganadores del concurso

En el número anterior os propusimos un concurso con el que podíais **ganar un Enciclopedia Super Mario Bros** si respondíais correctamente estas preguntas:

1 ¿En qué juego de la saga apareció Yoshi por primera vez?
En Super Mario World.

2 ¿En qué lugar se desarrolla Super Mario Sunshine?
Isla Delfino.

3 ¿En qué año debutó Mario?
En 1981, aunque en esa época se llamaba Jumpman.

Estos son los tres ganadores:

Antonio Villar Preto
Sagunto, Valencia

Aitor Fernández de Martikorena Gallego
Palma de Mallorca

Rubén Fernández Amorós
San Sebastián de los Reyes, Madrid

¡Enhorabuena a los tres!

juegos secciones

Hype

16 Dissidia Final Fantasy NT

19 Knights & Bikes

20 Guacamelee 2

22 Do Not Feed the Monkeys

26 Moss

28 Crossing Souls

31 Secret of Mana

32 Shadow of the Colossus

35 Railway Empire

36 Frostpunk

39 Varios

Play

101 Life is Strange: Before the Storm Ep. 3

103 Destiny 2: Maldición de Osiris

104 Gorogoa

106 Monster of the Deep: Final Fantasy XV

107 Hearthstone: Kóbolds & Catacumbas

108 Ode

109 Superflight

Opinión

6 Píxel Perfect

8 Eva Cid

9 Anaitgames

10 Outconsumer

11 Laura Gómez

12 Semidioses

114 Dayoscript

Reportajes

40 30 años de Final Fantasy

64 Juegos indie

72 Premios EDGE 2017

82 Forza Horizon

88 Entrevista: Roberto Yeste

92 Así se hizo... Gods Will Be Watching

96 Ubisoft Barcelona

110 Tiempo extra: Patapon

NÚMERO DE BILLETE : 000026012018
LOCALIZADOR: RAILWAYEMPIRE

MERIDIEM

SALIDA: KALYPSO STATION
LLEGADA: HOME

26/01/2018

10:00 A.M

CLASE TURISTA

PEGI: 7
NÚMERO DE PASAJEROS: HASTA 4 EN LÍNEA

CIERRE DE PUERTAS 2 MIN ANTES DE LA SALIDA, LA EMPRESA NO SE HACE RESPONSABLE DE LAS PÉRDIDAS OCASIONADAS POR SABOTAJES O ATAQUES DE BANDIDOS.

01:26:18 ENERO 1830

RAILWAY EMPIRE

2018 Meridiem Games . Todas las marcas y logotipos son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

Pixel Perfect

¿Mariano Rajoy, disfrazado de Don Quijote?

JAVIER RODRÍGUEZ

Agosto de 2016. Durante la ceremonia de clausura de los Juegos Olímpicos de Río, se presenta el relevo de Tokio de una forma que dejó impactado a medio mundo: a través de tuberías digitales, el primer ministro del país del sol naciente, Shinzo Abe, viajaba desde el otro extremo del planeta disfrazado de Super Mario. En el vídeo que dio paso a la presentación de la nueva sede olímpica, no solo aparecía el héroe de Nintendo, sino que Doraemon, Goku y compañía dejaban claro cuál era la cultura contemporánea japonesa que había conquistado el mundo: manga, anime y, sobre todo, videojuegos. Y yo me preguntaba: si Madrid hubiera sido sede olímpica, ¿de qué cultura contemporánea podríamos presumir?

Nadie duda de que el bagaje cultural español está a la altura de cualquier otro país del mundo. Gracias a que nuestra tierra ha sido territorio de paso y conquistada una y mil veces por muy diversas civilizaciones a lo largo de nuestra historia, contamos con una vasta colección de representaciones artísticas de toda índole. Y si eso lo combinamos con el sol, que además es gratis, menos cuando lo quieres utilizar "para consumo propio", y las playas, que también estaban ya ahí, y algunas hasta resisten por más que nos empeñemos en destrozarlas a base de hormigón, hacen de nuestro país un auténtico paraíso turístico. De ese reclamo vivimos, y si preguntamos a cualquier extranjero acerca de España, posiblemente sus referencias serán esas: sol, playa, fiesta y, claro, fútbol. Y todo eso está muy bien.

Pero está claro que el futuro va por otro lado. Las principales compañías del mundo son tecnológicas. La tecnología es el santo grial de la era que nos ha tocado vivir. Y las representaciones artísticas y culturales de la tecnología pasan por aquello con lo que el primer ministro japonés presentaba la capital de su país al resto del mundo. Propiedades intelectuales pertenecientes, entre otros ámbitos, al del videojuego, tan poderosas como para ser reconocidas instantáneamente en cualquier rincón del planeta.

¿Qué personaje podría representar a España en el entorno tecnológico en que nos encontramos?

¿Cuál sería el equivalente español? Sin duda, Don Quijote es un buen candidato. En su momento supuso un hito cultural tan potente que cuatrocientos años después es estudiado y reconocido en todo el mundo. Y de cuatrocientos años a esta parte, ¿qué personaje o propiedad intelectual podría representar a España en el entorno tecnológico en el que nos encontramos? ¿Cuál sería ese representante de la cultura contemporánea con el que nos podríamos presentar ante el mundo? Mortadelo y Filemón en el mundo del cómic y del cine, sin duda. Pocoyó podría ser también un buen candidato, aunque necesitó triunfar antes en Reino Unido para que aquí nos enamoráramos de ese niño digital *made in Spain*. Incluso tuve la oportunidad de participar en la promoción de su primer y exitoso videojuego. Más recientemente, Tadeo Jones es otro ejemplo fantástico del talento creador patrio, nacido de la animación digital y presente ahora en otros medios como el cómic y los videojuegos.

Pero, en un entorno tan competitivo a nivel mundial, la creación de identidades culturales contemporáneas debe ser impulsada de forma directa por los gobiernos. Y no solo por imagen, sino por cuestiones económicas. Sin embargo, este 2018 comenzó con noticias poco halagüeñas para este sector que tantas alegrías nos debería dar: Álvaro Nadal, el ministro de Energía, Turismo y Agenda Digital, echó para atrás una partida de fondos europeos de alrededor de dos millones de euros destinados a estudios pequeños que no hayan lanzado su primer producto al mercado para, al día siguiente, desdecirse y anunciar que efectivamente sí se podría contar con estas ayudas de la Unión Europea.

Los fondos están destinados a la "cantera" del ocio digital español. Esos fondos tienen que dar apoyo a unas 20 empresas con 50.000 euros a cada proyecto. Si pensamos que la producción de un videojuego medio ronda los 400.000 euros, estamos hablando de ayudas que ya de por sí son más que escasas. Daba la sensación, por tanto, de que una industria que genera referentes culturales y que emplea principalmente a jóvenes con estudios superiores no parecía precisamente la prioridad de nuestro ejecutivo. Y da la sensación de que, si no hubiera sido por los medios y por la presión de asociaciones que defienden el desarrollo nacional, como DEV, nadie se hubiera enterado de que esa limosna europea, habría ido a parar a vaya usted a saber qué otra línea del Excel de los presupuestos gubernamentales.

Y todo esto, a solo unos días de la presentación del nuevo Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos, donde se hace hincapié precisamente en ese difícil equilibrio en el que se encuentra la creación digital en España: talento y titulaciones a raudales, pero poco apoyo e interés de las instituciones en mirar al futuro e impulsar una industria tecnológica puntera que nos podría poner a la cabeza de Europa en generación de uno de los contenidos digitales más demandados.

Así que si alguna vez una de nuestras ciudades vuelve a convertirse en olímpica, es posible que veamos desfilar de nuevo al bueno de Don Quijote, a falta de algo más moderno que nos represente. ■

VERSUS PC
EXPERT PC SYSTEM

BIENVENIDO A LA **MASTER RACE**

Nuestros Versus PC no toleran bajar de los 60 FPS, para ellos no existe la vida por debajo de los 1080p y aceleran de 0 a 100 en pocos segundos.

VERSUS GAMERS

AMD intel NVIDIA

www.vsgamers.es

Fumito Ueda y la importancia de una firma

EVA CID

Ha pasado más de un año desde el lanzamiento de *The Last Guardian*, último título de Fumito Ueda que vio la luz tras una década de accidentado desarrollo, y hoy el prestigioso creador japonés vuelve a estar de actualidad con el lanzamiento del remake para PS4 de *Shadow of the Colossus* (de la mano de Bluepoint Games), y la publicación de una misteriosa imagen en la web de su estudio genDESIGN a propósito de su felicitación de año nuevo. En dicha imagen se puede ver a una joven bañada por un haz de luz blanca sobre un altar de piedra y, junto a ella, reposa en el suelo lo que parece ser la garra de una gigantesca criatura. No sabemos si la imagen guarda relación con el nuevo proyecto de Ueda, pero lo que sí queda claro es que contiene una serie de elementos que a día de hoy pueden considerarse canónicos, y parte esencial del universo artístico, temático, y del sello personal del autor: la luz como recurso simbólico, la delicadeza del trazo, su querencia por los códigos mitológicos a la hora de contextualizar la narración, y la relación íntima, la conexión emocional, funcionando de forma simultánea como pieza narrativa y mecánica.

En *Ico* (Team ICO, 2002) se pone a prueba nuestro pensamiento lateral con el desdoblamiento del avatar, desde el punto de vista mecánico, para hilvanar una aventura que explora temas como la protección y el compromiso con el otro. En *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2006) se reduce la fórmula de la aventura clásica a su mínimo conceptual (un enorme espacio casi vacío y un total de dieciséis enemigos) para promover una experiencia intimista basada en el juego de contrastes, de opuestos: la introspección frente a la épica, la delicadeza de Wanda frente al poder de los colosos, la perspectiva individual frente al desconocimiento del mundo circundante, y la línea difusa que separa el bien del mal, luz y oscuridad. Por su parte, *The Last Guardian* (genDESIGN, 2016) supone la síntesis de los trabajos anteriores: se explora el amor y la protección del otro mediante un nuevo juego de dimensiones, las de una enorme criatura frente al espacio transitable y los enemigos puntuales. Pero los tres títulos, nacidos de la misma mitología, comparten también la misma ambición: la de ofrecer una experiencia basada en construir, en establecer un vínculo, ya sea con Yorda, Agro, o Trico, que no solo es esencial e imprescindible en la mecánica del juego, para poder avanzar, sino también a nivel narrativo y emocional.

Las creaciones de Fumito Ueda buscan contar historias íntimas, remover ciertas sensibilidades y crear lazos

Podría pensarse que esta repetición de temas y estéticas responde al conservadurismo que tan frecuentemente se achaca al desarrollo japonés; a la escasez de nuevas ideas o a un excesivo apego por las fórmulas ya conocidas. Pero lo cierto es que esta adherencia a una marca tan personal como la que rubrica las aventuras de Ueda acaba por ser un movimiento arriesgado, y valiente, dentro de un sector que va impelido constantemente por la necesidad de cambio continuo. En el caso de Ueda y sus creaciones, no se trata, o no se ha tratado nunca, de no querer evolucionar, sino de hacerlo sin salirse de una delicada línea que pretende explorar, con calma y a su ritmo, las posibilidades que encierran sus propios códigos ludonarrativos. Contar historias íntimas, remover ciertas sensibilidades, crear lazos. Frente a la incertidumbre y las tendencias, no siempre fructíferas, que van empujando de un lado a otro a la industria del videojuego, es necesario resaltar el valor de una firma personal. ■

GLOSARIO
#2 Crowfunding

ANAITGAMES

El *crowdfunding* es un método de financiación basado en recaudar pequeñas cantidades de dinero de un gran número de personas, a menudo particulares. La traducción más habitual al español, «micromecenazgo», hace una referencia aún más precisa al hecho de que cada aportación económica al capital total suele ser pequeña, a pesar de que el concepto de mecenas no encaja de la manera más clásica en esta práctica. La vocación tras la idea tiene más que ver con la economía colaborativa y la búsqueda de alternativas al modelo tradicional (las *start-ups*, las rondas de financiación o el desfile genuflexo por los despachos de las grandes compañías del sector) que con la figura del patrocinador renacentista que pone su fortuna al servicio del arte, pero el uso que se ha ido haciendo de las plataformas de *crowdfunding* ha terminado por desvirtuar la concepción original.

Entre 2012 y 2013 coincidieron en Kickstarter, la plataforma de micromecenazgo más popular, varias celebridades de la televisión y la música americana buscando financiación para proyectos como la película de *Veronica Mars*, una nueva cinta independiente de Zack Braff (el creador de *Scrubs*) titulada *I Whish I Was There*, o el disco *Theatre Is Evil* de Amanda Palmer. El debate sobre si Kickstarter había nacido para respaldar a creadores consagrados con recursos y contactos en sus respectivas industrias llegó al corazón mismo de la compañía, que publicó un artículo en el que daba su visto bueno al desembarco de famosos porque eso implicaba la llegada de nuevos mecenas y la posibilidad de que hiciesen aportaciones también en campañas más modestas. Les reportaba, en definitiva, publicidad.

En el campo del videojuego, el uso de Kickstarter ha sido quizá más intensivo aún que en el resto de disciplinas creativas que soporta la plataforma, y la proporción de celebridades de la industria que se han decantado por utilizarla es también mayor. El ilustre diseñador de *Wing Commander*, Chris Roberts, recaudó más de dos millones de dólares en Kickstarter antes de abrir su propia pasarela de pagos y seguir acumulando capital para financiar el faraónico *Star Citizen*. Double Fine Productions ha echado mano de esta práctica en más de una ocasión, e incluso la otrora boyante Harmonix que se fue a pique tras estallar la burbuja de los *Guitar Hero* ha recurrido al micromecenazgo para tratar de levantarse. Estudios especializados en juegos de rol clásico como Obsidian Entertainment o inXile Entertainment han encontrado en Kickstarter un refugio al que volver con cada nuevo título, y los fans parecen encantados con esta dinámica que les permite mantener vivo el nicho con juegos de altísima calidad fruto de un proceso de desarrollo libre e independiente.

En el videojuego, el uso de Kickstarter ha sido más intensivo que en otros campos

El lado más oscuro de Kickstarter en este caso lo habitan un grupúsculo de creadores renombrados que, curiosamente, vienen de un lugar en el que la economía inflexible y la productividad draconiana son el eje absoluto alrededor del que orbitan todos los intereses: la industria japonesa del videojuego. Personajes de profundo calado histórico como Keiji Inafune (el padre de *Mega Man*), Koji Igarashi (creador de *Castlevania*) o Yu Suzuki (ideólogo de *Shenmue*) se han visto involucrados en proyectos financiados a través de Kickstarter en los que, a la vista del irregular progreso y los pobres resultados, han hecho brotar suspicacias entre la comunidad sobre el grado de implicación real de estos autores más allá de colocar su nombre en la cabecera. Juegos que quedan muy lejos del nivel esperado, producciones que se alargan y vuelven a empezar sin demasiadas explicaciones, estudios de apoyo que entran y salen de desarrollos en progreso, procesos continuos de documentación que se ven interrumpidos sin motivos claros. Da la impresión de que algunos veteranos del videojuego nipón han encontrado en Kickstarter una manera de volver a la actividad sin tener que hacerlo por los medios habituales, disfrutando de un baño de masas que vuelve a situar su nombre en la actualidad y les proporciona ingresos para llevar a cabo su trabajo en unas condiciones a las que no están acostumbrados. Grandes talentos de prestigio blindado habituados a trabajar bajo pautas inamovibles en lo creativo y lo presupuestario que ahora emprenden, empujados por sus fans, en un contexto mucho más difuso y comprometedor. Al fin y al cabo están jugando con el dinero de la gente, y eso siempre supone una presión añadida.

En algún momento a lo largo de estos años Kickstarter dejó de utilizarse para lo que había sido creado originalmente. El beneplácito de sus dueños, conscientes de que las comisiones se disparan con las grandes campañas, iba ligado a la publicidad y está siendo esa misma publicidad la que está funcionando también en el sentido contrario: empresas importantes y creadores famosos han organizado campañas de financiación que en realidad no son otra cosa que estrategias promocionales para asegurarse menciones en la prensa especializada y las redes sociales. Para conseguir eso que merecería otra entrada en el glosario: la visibilidad.

Según la Wikipedia, el corvus corvex o cuervo común siente una atracción instintiva hacia los objetos destelleantes, que a menudo roba y oculta. Si el micromecenazgo nació como algo también brillante, pequeño y esperanzador, parece que algunas aves carroñeras se han abalanzado con virulencia para adueñarse de las plataformas y ocupar espacios que fueron concebidos para quien realmente necesita una ayuda, modestos indies y aprendices desplazados ahora hacia los márgenes. Quizá habría que reconsiderar la nomenclatura y empezar a llamarlo *crowfunding*. ■

Outconsumer

¿Eres un gamer de verdad?

ROC MASSAGUER

En un mundo tan complejo, rápido y cambiante como el nuestro, las etiquetas son imprescindibles. Nos ayudan a simplificar la información, a clasificarla y a gestionarla. Poner etiquetas a todo nos ayuda a tomar decisiones, a saber dónde mirar y cómo mirar, a automatizar nuestras reacciones para poder vivir de forma más simple y eficiente. Nuestro cerebro lo necesita y lo agradece.

Pero las etiquetas tienen un perverso reverso. Afrontar un problema complejo con soluciones simples reconforta, pero es la fórmula perfecta para equivocarnos. Sí, acertaremos algunas veces, y lo haremos rápido y bien, pero fracasaremos mucho y, lo que es peor, fracasaremos convencidos de estar en lo cierto, sin margen para pensar diferente, escuchar otros puntos de vista y, en definitiva, aprender.

Por eso cada vez me molestan más las etiquetas y, por extensión, los carnés. Los simbólicos, digo. Cuando era joven solicité de forma implícita pero persistente el carné de cinéfilo. El auténtico, el del tipo al que hasta el Festival de Cannes le parece *mainstream*. Pero las oposiciones para conseguir ese carné son difíciles. O mejor dicho, imposibles.

Imposibles porque no hay normas concretas ni un baremo objetivo al que uno deba atenerse, sino que son aquellos que se consideran miembros los que lo otorgan. Y no suelen hacerlo mucho, porque el propio propósito del carné, del club entero, es estar dentro y que todos los demás estén fuera. Porque la etiqueta más poderosa de todas es la que diferencia entre ellos y yo.

Pero bajemos a la tierra, a mi día a día. En más de una ocasión me han preguntado si me considero gamer. Y en muchas otras ocasiones directamente me han negado la entrada a ese selecto club, con desprecio, por supuesto.

Uno no puede considerarse un auténtico gamer si... Y podemos acabar la frase como queramos, porque como he dicho antes, no hay un baremo. ¿No has jugado a ningún *Zelda*? ¿No te has pasado el primer *Mario*? ¿Nunca probaste *Dark Souls*? ¿No tuviste la Gameboy? ¿Cuál es tu *Final Fantasy* favorito? ¿Solo juegas a este juego? ¿Juegas a cien juegos diferentes pero no te acabas ninguno? ¿Ah, pero juegas a *Candy Crush*?

La trampa de las etiquetas frena, intoxica y pervierte el mundo de los videojuegos. No, no soy un gamer.

Y todas las preguntas tienen trampa, porque nunca acaban, nunca nadie es un gamer puro, no hay una respuesta correcta. Nunca nadie jugó a todo, nunca nadie lo vivió como tú, nunca nadie podrá ser como tú.

Y sí, lo entiendo. Si tú no eres mejor que ellos, entonces para qué. Pero dejando a un lado el complejo de inferioridad de quien necesita compararse y superar a otros para estar satisfecho con su identidad, la trampa de las etiquetas frena, intoxica y pervierte el mundo de los videojuegos.

No, no soy un gamer. Al menos no soy el gamer que tú querrías. ¿Y qué? Vivimos en la mejor época de la historia de los videojuegos (en serio, si desenchufamos la nostalgia un momento no hay duda posible). Tenemos más juegos que nunca, más jugadores que nunca, más formas de vivirlo que nunca. Que mi madre juegue a *Candy Crush* y mi tía esté enganchada al *Clash of Clans* (*true story*) es un éxito. Que mujeres, chicas, niños, abuelos, empresarios, adolescentes, profesores universitarios, deportistas o políticos jueguen a videojuegos es un éxito. Ganamos todos. Abrimos puertas, compramos futuro.

Por favor, no seamos tan cafres ni nos sintamos tan inseguros como para no dejar entrar a nadie en nuestro club. Dejemos de ser yo y ellos; seamos nosotros. Un nosotros lo más amplio posible. Que deje de existir el carné de gamer. O aún mejor, que te lo den solo por pedirlo. Que baste con querer, que baste con querer jugar, en el sentido más amplio de la palabra. ■

Woman's Sky

Catherine y el deseo sexual irrefrenable

LAURA GÓMEZ / AZUL CORROSIVO

He vuelto a jugar a *Catherine* casi siete años después de su lanzamiento. La primera vez yo tenía 20 años, una formación feminista muy limitada y una misoginia interiorizada que aún hoy sigo combatiendo. Me pareció divertidísimo poder putear a un tío que estaba engañando y dañando a dos mujeres y era incapaz de gestionar sus contratiempos como un adulto funcional; pero pasé por alto la representación maniquea y objetificada de las mujeres, que en el contexto de *Catherine* no existen más allá de sus atributos físicos. *Catherine* se alimenta de todos los tropos sexistas que intentamos destruir, aderezados con la clásica visión del matrimonio (heterosexual) como una trampa que tienden las mujeres y a la que los hombres se resignan. Las responsabilidades que surgen en la vida adulta, como los cuidados en las relaciones de pareja o la posibilidad de tener hijos, aparecen en el juego como un combo de cadena y grillete por el que no queda más remedio que pasar. Pero a Vincent no le importan los sentimientos o la visión de Katherine, su novia desde hace cinco años, ni de la otra Catherine, su "amante". Se limita a huir hacia delante evitando ser descubierto. Nos suena.

Esta irresponsabilidad en los cuidados y en la gestión de emociones es uno de los rasgos clave de la masculinidad tóxica, entendida como ese conjunto de características y actitudes que surgen de la socialización masculina en una sociedad patriarcal: anestesia emocional, aparente fortaleza por encima de cualquier sensibilidad, agresividad frente a comunicación o expresividad... Y en *Catherine*, todas estas ideas que vemos en el día a día de las relaciones sociales, ponen a Vincent como el mártir, ridiculizando las demandas lógicas de sus dos intereses románticos. En lugar de pensar que él es un capullo por no hablar claro, la gente de Persona diseñó una especie de "este es el ADN de los hombres, qué le vamos a hacer", e incluso las mujeres alienadas acabamos comprando el mensaje solo para poder ver a Vincent sufrir las consecuencias de sus actos. Los valores del juego

La única moraleja de *Catherine* es que las mujeres somos malvadas y las culpables de destruir la vida de los hombres

podrían haber profundizado en las cargas emocionales de las mujeres, pero están narrados desde una mirada masculina. Y así, lo que podría haber sido una crítica genial hacia los roles de género y cómo se construyen las relaciones a través de ellos, *Catherine* acabó etiquetado como "El videojuego más sexista del mundo".

Las virtudes del juego se empañan cada vez que Katherine aparece en las pesadillas de Vincent como un monstruo que pretende amenazar su juventud y ambiciones; cada vez que vemos a Catherine desnuda por ninguna razón en particular; cada vez que se demonizan demandas tan básicas como no engañar a una persona que quieres. Por si no fuera poco, resulta que Catherine con C es un súcubo que ha venido a probar a Vincent porque sabe que es "débil" (ya se sabe, está en su ADN). Así que tenemos a una novia que se nos vende como excesivamente posesiva y que no para de presionar a nuestro héroe para que se responsabilice de sus cositas; y una amante sexy, irresistible (ya se sabe) y malísima que solo ha venido a destrozarle la vida a este pobre chico. Aunque la imaginería de borregos podría llevarnos a pensar en un remordimiento legítimo, la realidad es que la única moraleja de *Catherine* es que las mujeres somos malvadas y las culpables de destruir la vida de los hombres, ya sea en forma de demonio o en forma de novia que quiere retenerles y anular su libertad.

Hace poco, Atlus confirmaba un remake de *Catherine* al que se sumará una tercera mujer mucho más sexy. Su tráiler desvela una escena en la que Vincent parece asustarse cuando mira por primera vez sus genitales. Si además de la representación demonizada de las dos mujeres de la historia, *Catherine: Full Body* incluye también una trama tránsfoba, sería la dinamita definitiva para este juego. No puede aceptarse la transfobia como gag cómico en ninguna obra, sobre todo en esta época de lucha, reflexión e inclusión de la diversidad. Debemos exigir un tratamiento digno para los personajes femeninos, especialmente para las representaciones de las mujeres trans, el colectivo más vulnerable. No puedo creer que hayamos perdido la oportunidad de rehacer *Catherine* con una perspectiva feminista en pleno 2018, después de las demandas sociales y la revolución de las mujeres que ha supuesto 2017. No puedo creer que el equipo tenga la cabeza tan enterrada en el fango que no haya movido ni un solo dedo en cuanto a conciencia social. Ojalá esté dando todo por hecho desde el pesimismo. Ojalá me equivoque. ■

Noboru Sugimura

Por Ferran González

Una prueba de que existe una visión madura por parte de una porción de la industria del entretenimiento interactivo la vemos cuando profesionales ajenos que trabajan por ejemplo en teatro, danza o música, se acoplan perfectamente en esos universos falsamente alejados como puede ser los de los videojuegos. Muchos estudios de desarrollo o compañías experimentadas contratan no solo a programadores o a diseñadores formados en este mundo, sino que muchas veces se interesan también por escultores, deportistas, acróbatas, maquilladores, modistas, artesanos de índoles dispares, escritores de novelas o guionistas de televisión.

Uno de los máximos exponentes de esta última profesión es Noboru Sugimura. Quizá su nombre no diga nada al lector, pero si decimos que fue uno de los responsables del éxito descomunal de algunos de los juegos editados por Capcom entre 1998 y 2005, quizá empiece a suscitar algo más que un interés puntual.

Nacido en 1948, Sugimura consigue trabajo a mediados de los setenta como asistente de guionista en varias productoras como Toei y después, ya como principal escritor, para diversas series de televisión especialmente de los géneros policíaco y detectivesco como *Seibu Keisatsu* (1979-84) o *Sukeban Deka* (1985-86) hasta que le llega el encargo de crear algunos libretos para la primera y una de las más famosas series Henshin Hero, precisamente para la octava temporada de *Kamen Rider*, creada por Shotaro Ishinomori, titulada *Kamen Rider Black* (1987-88). Junto a Kenichi Araki y otros dibujarán una de las mejores épocas del famoso motorista con cabeza de insecto, estandarte de los héroes con poder de transformarse. Tras menos de una decena de episodios, Sugimura se encarga como guionista principal de una nueva serie de Toei, esta vez dentro del género de las Metaru Hero, o protagonistas robóticos, androides o con armaduras de metal. *Kidou Keiji Jiban* (1989) transforma las ideas de *Robocop* (1987) dentro del Japón de finales de los ochenta con un policía cibernético en un mundo mucho menos realista y apocalíptico que la película de Verhoeven.

Esa mezcla entre lo urbano, la ciencia ficción y el serial policíaco proporcionará una película protagonizada por Jiban debido a su buena recepción en las casas niponas: *Kidou Keiji Jiban: Great Explosion at the Monster Factory of Fear* (1989) y en una nueva serie para Toei: *Tokkei Winspector* (1990) esta vez con no uno sino tres policías metalizados creando una superpatrulla bien acompañados de sus vehículos inteligentes, parte indivisible de este tipo de series y recuerdo directo de series americanas como *El coche fantástico* (1982-86). Futuros distópicos, armaduras con poderes inhumanos y dramas policíacos sirven para que Sugimura y sus compañeros guionistas sigan en 1991 con la secuela: *Tokkyuu Shirei Solbrain*, protagonizada por un trío de detectives con armaduras y una furgoneta capaz de todo.

Al siguiente año deja este género para introducirse en quizás la más famosa de las series tokusatsu o live action: *Super Sentai*, o más bien, escuadrones de jóvenes con trajes acolchados que les aportan superpoderes (cada uno con un color predominante). Como en la serie *Power Rangers* (1993-94), por ejemplo, la cual licencia muchas de aquellas temporadas japonesas para el público americano. Sugimura entra en la decimosexta temporada llamada *Kyoryu Sentai Zyuranger* (1992), en la que el hilo visual propuesto en la imagineria de los Rangers será los dinosaurios. Esta será la primera temporada que *Power Rangers* usará de diferentes modos (guion, secuencias, etc.) en muchos de sus episodios. Al año siguiente, incansable, Sugimura vuelve con *Gosei Sentai Dairanger* (1993) de temática china ancestral y cinco nuevos chicos embutidos en trajes bicolor que combaten bestias milenarias, además de una película del mismo nombre dirigida por Shohei Tojo y que sería parte del evento anual de Toei de ese año, compartido con otras dos películas, una de ellas nuevamente escrita por Sugimura en la que recupera un viejo conocido, *Kamen Rider ZO* (1993) y dirigida por Keita Amemiya. Aquí será la primera vez que relacionamos videojuegos y guionista ya que en 1994 se publicará en Mega CD una adaptación del film con una jugabilidad tipo *Dragon's Lair* (1983)y *Night Trap* (1992) que incluso llegará a tierras estadounidenses con el título de *The Masked Raider*.

1

Sus últimas aportaciones dramáticas al género televisivo Super Sentai serán *Ninja Sentai Kakuranger* (1994) con otros cinco uniformados y un nuevo tema: los ninjas y los yokai (demonios del folclore japonés), con su respectiva película y *Chouriki Sentai Ohranger* (1995-96) que fue una vuelta a los orígenes de la serie. Así, acabará una etapa de cerca de veinte años trabajando para televisión. No tardará mucho en volver a escribir, ya que es requerido por Yoshiki Okamoto para su nueva aventura llamada Flagship, un estudio creativo en el que la idea es conectar con criterio la industria del videojuego y el gremio de guionistas.

Okamoto aún es una pieza muy importante en Capcom, supervisa muchos de los nuevos proyectos para consolas como PlayStation o arcades que posteriormente se traducirán al ámbito doméstico. Uno de

1. *Kamen Rider Black* (1987)
2. *Onimusha 3* (2004)
3. *Ninja Sentai Kakuranger* (1994)
4. *Kidou Keiji Jiban* (1989)
5. *Clock Tower 3* (2002)

aquellos es *Resident Evil* (1996) que resulta ser un buen resultado comercial y del cual el *planner* Hideki Kamiya es promocionado para que sea director de la segunda parte. Gran admirador de los géneros televisivos de Super Sentai y Henshin Hero en los que las tramas policíacas, las transformaciones y la ciencia ficción van de la mano, coincide con Okamoto al proponer a Noboru Sugimura entrar en el equipo de *Resident Evil 2* (1998) para lograr un ambiente más fantástico e icónico, menos realista y sobrio, más Cronenberg y Verhoeven, menos George A. Romero, y en el que el horror sea más subconsciente y menos literal.

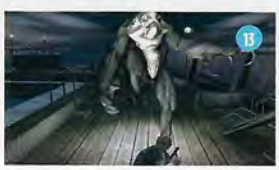
Sugimura entra cuando el juego ya está al 70% de desarrollo. Y lo que ve no le gusta en absoluto. Decide ser franco con Kamiya y le dicta tantos cambios argumentales que el director, después de muchas discusiones y por fin convencido de que puede mejorar muchísimo más, declara al productor Shinji Mikami que habrá bastantes cambios por no decir que se rehará de nuevo casi todo el juego. A disgusto, el director del primer *Resident Evil* acepta, y lo primero que crea Sugimura es un documento oficial para los escenarios, algo inédito en la compañía de Osaka, estableciendo un sistema con el cual se trabaja al mismo nivel que una película, diseñando el guion desde el principio del desarrollo.

Esa reescritura de la historia concluye en un aumento de la tensa atmósfera que se respira en Raccoon City y convierte a *Resident Evil 2* en uno de los mayores logros de Capcom en toda su historia. Ese terror libre de impurezas y a la vez mucho más persistente y perverso visualmente, lo traslada en parte a sus siguientes guiones, de la amnesia del protagonista de *Resident Evil Survivor* (2000) para PlayStation, que realiza junto a Naoyuki Sakai, hasta la recuperación del fantastique en *Resident Evil: Code: Veronica* (2000) para Dreamcast, esta vez soportado por un equipo de Flagship sin mucha experiencia. Esto no sería obstáculo para convertirse en pieza clave de la serie en su primera etapa, y por otra, introduce con Yosuke Hirano y Kishiko Miyagi (ambos de Flagship) una ambientación menos claustrofóbica con *Dino Crisis 2* (2000) para PlayStation en el que hasta el viaje en el tiempo cobra un afilado protagonismo.

Ese mismo año, Keiji Inafune, otro peso pesado de Capcom, pide a la directiva que le dejen a Flagship y a Sugimura para su reciente proyecto, que al final se publicará en PlayStation 2: *Onimusha* (2001). Inafune ve una gran oportunidad en este título de introducir no solo mecánicas de Resident Evil y Dino Crisis en una época medieval tan marcada como la Sengoku, sino que la aportación del renombrado guionista de toques barrocos y mágicos en los personajes y en los escenarios puede darle esa distinción memorable que persigue. Es decir, no narrar una mera historia de samuráis vengativos, sino un cuento repleto de excesos y experiencias atractivas.

Mientras edita los escenarios de *Resident Evil: Zero* (2002) para GameCube, Sugimura traslada junto a Flagship su experiencia televisiva en una aventura gráfica muy poco conocida editada en PlayStation y Dreamcast: *Bounty Hunter Sara* (2001). En ella, las tramas policiales y personajes de tintes detectivescos de Jiban y Winspector salen al ruedo para componer un título que desgraciadamente se quedará en su tierra natal.

Una de las aportaciones más innovadoras y frescas de Sugimura saldrá al mismo año que la aventura ferroviaria de Rebecca Chambers. *Onimusha 2* (2002) para PlayStation 2 es uno de los



títulos más personales del guionista, en el que aporta toda esa imaginación televisiva de monstruos estrafalarios y originales o armaduras y enemigos rayando el absurdo. Sugimura, además, escribe un argumento milimétricamente planificado en el que cualquiera de las acciones de los personajes incide profundamente en el transcurso narrativo, creando diferentes posibilidades temporales.

Todos en Capcom quieren trabajar con el escritor. En este periodo, Sugimura no está quieto como cuando de vuelta a la subserie de los Gun Survivor, el productor Tatsuya Minami le propone a él y al equipo de Flagship seguir con la ambientación del segundo *Dino Crisis*, con *Dino Stalker* (2002), en el que retoma personajes y la modificación del tiempo narrado (y jugado) vuelve a decidir el destino de los protagonistas. Aunque no es en absoluto un éxito, Minami sigue teniéndolo en cuenta para su siguiente Survivor, *Resident Evil: Dead Aim (2003)* que desarrolla junto a un estudio externo, Cavia.

Ese mismo año, Hiroyuki Kobayashi, uno de los productores supervivientes de aquella época que sigue hoy día en Capcom, le encarga la nueva iteración de *Dino Crisis*... exclusiva en Xbox. En una época en la que Capcom arriesga creativa y financieramente con muchos de sus títulos, *Dino Crisis 3* (2003) ejemplifica parte del desafortunado fracaso. Nuevas dinámicas, nuevos mercados, riesgo en las IPs más exitosas, conllevan a que en el futuro Capcom se retraiga a la mínima experimentación y reitere fórmulas probadas con éxito.

Pero Sugimura sigue ofreciendo experiencias dramáticas. Unos meses antes retoma, junto a una desgastada Sunsoft, un título de Human para actualizarlo a los nuevos tiempos. *Clock Tower 3* (2002) es un juego que es más oportunista de lo que parece, y eso se le nota en la pobreza de sus mecánicas. Aunque Sugimura, junto a Hiromichi Nakamoto y Yosuke Hirano, dejan de nuevo esa potente inmersión mágica por los rincones de Londres que Alyssa visita y defiende. Después de estos últimos fracasos, vuelve a un hogar más conocido y escribe para *Onimusha 3* (2004), su serie favorita y en la que se incluye dinámicas vistas en *Resident Evil 2* y *Dino Crisis 2*, con el viaje en el tiempo asegurado.

Sugimura no solo trabaja en un título a la vez como se puede ver, y desde 2000, también está trabajando con Kamiya en un nuevo *Resident Evil* protagonizado por un muy dinámico Tony Redgrave en la primera y segunda versión, y luego con Hiroshi Shibata a la dirección y Yasuhisa Kawamura acompañándole en el guion por un Leon Kennedy asediado por alucinaciones y nieblas mortales en la tercera propuesta. Al final, el responsable de la serie, Shinji Mikami, coge las riendas al ver que las versiones no le convencen y parte de nuevos conceptos mecánicos, a pesar de volver a tierras zombi, para dirigir *Resident Evil 4* (2005).

6. ***Haunting Ground*** **(2005)**
7. ***Dino Crisis 3*** **(2003)**
8. ***Dino Crisis 2*** **(2000)**
9. ***Resident Evil: Code: Veronica*** **(2000)**
10. ***Noboru Sugimura***
11. ***Onimusha 2*** **(2002)**
12. ***Kamen Rider ZO*** **(1994)**
13. ***Resident Evil: Dead Aim*** **(2003)**
14. ***Dino Stalker*** **(2002)**
15. ***Resident Evil 2*** **(1998)**

Pero el trabajo de Sugimura no cae en saco roto. La estilización y el dinamismo que quería Kamiya para su Biohazard se convierte en *Devil May Cry* (2001) gracias al productor Kobayashi. Y las alucinaciones y el castillo maldito de Kennedy revertirán finalmente en el último título que escribe antes de su muerte en febrero de 2005: *Haunting Ground*. Un juego en el que se palpan argumentos muy recurrentes en el guionista (lo recargado, lo excesivo, lo barroco pero sin dejar de parecer realista) aunque serán apaciguados por un guion final más contenido de Makoto Ikehara, uno de los directores de varios *Breath of Fire*.

Durante los ocho años que estuvo en Flagship y Capcom, Noboru Sugimura transmitió sobre todo una atmósfera y una realidad creíbles que, aunque fueran mágicas, absurdas o excesivas, dependieron siempre de una persuasión inmersiva, aceptada por aquello que se narraba y reforzada por todo lo que ofrecía el escenario, con énfasis en la distancia y el espacio. Sugimura también cambió la forma de tratar los guiones en los videojuegos para desarrollar una mejor dirección que permitiera percibir y jugar a las mejores realidades aparentes. En definitiva, a las realidades inolvidables. ■

#3

HYPE

EN NUESTRO PUNTO DE MIRA

16 Dissidia Final Fantasy NT
PS4

19 Knights & Bikes
PC, PS4, Xbox One

20 Guacamelee 2
PS4

22 Do Not Feed the Monkeys
PC

26 Moss
PSVR

28 Crossing Souls
PC, PS4

31 Secret of Mana
PC, PS4, PSVita

32 Shadow of the Colossus
PS4

35 Railway Empire
PC, PS4, Xbox One

36 Frostpunk
PC

38 Varios
PC, PS4, Switch, Xbox One

Las escenas introductorias al comienzo de cada combate agregan personalidad a los encuentros. El antagonista Kuja es una maravilla: el excelente actor que le pone la voz en la versión original vuelve para dar un toque descarado a los personajes con frases sueltas.

DISSIDIA FINAL FANTASY NT

Desarrollo Team Ninja /**Editor** Square Enix / **Formato** PS4 / **Origen** Japón / **Lanzamiento** 30 de enero

Vas a tener que darle algo de tiempo. Si juegas a *Dissidia Final Fantasy NT* durante media hora o así, con bastante probabilidad descartarás este juego de lucha sin pensarlo dos veces. Es agotador, un batiburrillo de personajes y pura aglomeración de proyectiles mágicos. Pero ármate de paciencia y después de un rato empezarás a ver el bosque detrás de los árboles: las sinergias tácticas de equipo, la macabra precisión de las luchas en pleno aire y la engañosa simplicidad de sus sistemas. Aguanta un poco.

Sabemos que es mucho pedir. Hoy en día, son los desarrolladores de los videojuegos de lucha los que deben ofrecer un juego que sea accesible desde el principio. En su mayor parte, *Dissidia NT* se ha mantenido fiel a las complejas raíces de sus antecesores de la PSP, pero ha habido algún que otro cambio: batallas tres contra tres en vez de uno contra uno con énfasis en el juego en equipo, lo que te proporciona a ti y a tus dos aliados un conjunto compartido de tres vidas. A cada uno de los personajes (de toda la serie de juegos de *Final Fantasy*) se le asigna una clase del tipo RPG para que sea más fácil de entender.

Los personajes vanguardia, como Cloud, golpean fuerte y de cerca, mientras que Lightning, como asesino, usa su velocidad y agilidad para acercarse y alejarse en un abrir y cerrar de ojos del peligro. Los especialistas, con sus rasgos únicos, a veces resultan menos intimidantes de lo que parecen: es fácil escoger a Kain y jugar, pero sus ataques de medio alcance implican que la clave de su manejo está en saberse colocar en el lugar adecuado. Los tiradores suponen un duro reto: la recién llegada a la serie Y'shtola requiere práctica antes de que puedas disparar con confianza sus orbes a los enemigos. En nuestra prueba, cada luchador puede usar uno de dos conjuntos de movimientos EX. Crear un equipo que acumule beneficios y perjuicios o que compense la debilidad de un determinado compañero añade un nivel de profundidad táctica a la preparación previa de los combates. Todo sin hacerte sentir abrumado.

A pesar de la gran cantidad de guiños que resultan familiares, *Dissidia NT* es, sin duda, único. La acción se sigue apoyando en el sistema acuñado de la serie. Todos los jugadores comienzan con 1.000 puntos de valentía y tocar el botón X, junto con las teclas direccionales, sirve para accionar los ataques correspondientes. Esto va minando el suministro de tu rival y aumenta el tuyo. En cuanto se sobrepasa una determinada cantidad, tus puntos se vuelven morados brillantes y podrás gastarlos en un ataque HP, es decir, una ofensiva contra sus puntos de vida. Cuanta más valentía tengas, más poderoso será el golpe: de esta forma, comienza la delicada tarea de manejar el medidor.

Aquí se pueden establecer paralelismos: el número de daños y los duelos de doble salto recuerdan vagamente a *Super Smash Bros*, mientras que la fluidez del dash alrededor de los campos de batalla evocan la parte positiva de los títulos de *Naruto: Ultimate Ninja*. En otros aspectos, las comparaciones son odiosas. Nos encantaría poder decir que los golpes de melé tienen la misma velocidad e importancia que en los títulos anteriores del desarrollador Team Ninja, por ejemplo, pero resultan un poco acartonados y no se encadenan juntos de la forma adecuada. Además, nunca habíamos visto una interfaz de usuario tan abarrotada como esta.

1. Odín otorga velocidad y resistencia en el dash cuando se le invoca. Tiene un aspecto intimidante, desde luego, pero no es tan efectivo como otras opciones.
2. Puedes tener varias veces a un mismo personaje en un equipo. Sí, un grupo de tres Sefirot es posible si es lo que quieres...
3. Los números morados de valentía significan que estás listo para lanzar un ataque HP. Por suerte, no se te quitarán muchos puntos por un fallo: una cortesía que se aprecia mucho en medio del caos del campo de batalla.
4. El movimiento EX de Cloud, Límite, aumenta su defensa y disminuye el tiempo necesario para cargar sus movimientos. No es tan llamativo como su ataque HP del meteorito buscador.

Hay veces que, en nuestra demo, un jugador comienza a empujarnos contra una pared de la arena y nuestro personaje desaparece de la pantalla bajo nuestro HUD. Nos han asegurado que este diseño es un vestigio de la versión arcade de *Dissidia NT* y que se simplificará para el lanzamiento final. Los líos que se producen con la cámara hacen que tengamos que reorientarnos constantemente. Sin embargo, es una cuestión profundamente arraigada. Se hace de forma indirecta: pequeñas pulsaciones a modo de prueba a la izquierda y a la derecha para desencadenar el cambio de objetivos y de vista hasta que aterrizas en algo «viable». Es una solución anticuada para lo que es, en intervalos regulares, un juego poco elegante. Pero entonces llega un momento en que una pequeña lucha aérea se convierte en algo verdaderamente épico. Un determinado duelo contra Sefirot puede mantener tu corazón en vilo: estamos a medio alcance el uno del otro y no paramos de propinar golpes en el aire al lugar en el que se encontraba el otro hace un instante. Una vez que nos familiarizamos con el sistema

Llega un momento en que una pequeña lucha aérea se convierte en algo verdaderamente épico

de movimientos, es fácil controlar el espacio tridimensional y saltar sin esfuerzo o descender varias alturas para trastocar o continuar una pelea. Las escenas cinemáticas merecen realmente la pena.

A medida que se suceden los combates y nuestros valores van aumentando, nos damos cuenta de que *Dissidia NT* requiere paciencia, habilidad y sentido táctico para desplegar toda su belleza, a pesar de su apariencia superficial. Por desgracia, *Dissidia NT* solo resulta accesible tras invertir un par de horas de juego concienzudo. Sin duda, muchos tirarán la toalla, pero para los aficionados de Final Fantasy que están acostumbrados a armarse de paciencia, este podría ser el juego de lucha que tanto tiempo andaban buscando. ■

A por los núcleos

Las invocaciones son una parte emblemática de las series de *Final Fantasy* y, quizá, la mecánica más emocionante de *Dissidia NT*. Antes de los combates, los equipos eligen una invocación con los atributos que deseen y que, con suerte, les hagan ganar. Shiva aumenta la valentía y congela al enemigo, por ejemplo, mientras que Alexander aumenta los puntos de vida y la defensa de tu equipo. Si atacas los núcleos que aparecen en la arena durante el combate, irás aumentando tu barra de invocaciones: para llamar a tu guardián, debes mantener pulsado el botón del panel táctil de DualShock para un hechizo corto. La comunicación es esencial: tu personaje se detiene, vulnerable, para realizar la invocación, pero cuantos más miembros del equipo realicen la invocación, antes sucederá. La ubicación, la sincronización y una toma de decisiones inteligente son la clave: no tiene sentido realizar una invocación si te han vencido antes de que esta pueda marcar la diferencia.

Desarrollador Foam Sword Games
Editor Double Fine
Formato PC, PS4
Origen Reino Unido
Lanzamiento Por confirmar

KNIGHTS & BIKES

La imaginación va sobre ruedas en esta aventura cooperativa inspirada en los 80

ARRIBA Coger impulso es un recurso útil, pero limitado: tanto Nessa como Demelza padecen asma, así que se cansan fácilmente. ABAJO La barra de vida aparece en la parte inferior de la pantalla. Los daños se anotan en forma de cortes y arañazos: choca los cinco para restablecer tus puntos de vida.

Cuando eres un chaval que se ha criado en un pueblo, la mejor arma que puedes empuñar es tu imaginación. Si tienes que hacer alguna tarea aburrida, puedes convertirla en una aventura épica: entregar una carta se vuelve una misión en la que transportar un código secreto; y encontrar a un vecino, la búsqueda de una extraña criatura. En *Knights & Bikes*, dos amigas emprenden un viaje peligroso y mágico a través de mazmorras y castillos en la isla córnica ficticia y aletargada de Penfurzy.

Para la pequeña Demelza y su nueva amiga Nessa, este pintoresco emplazamiento turístico es un campo de batalla enorme. Todo lo ven distinto. Las pelusas, los guijarros y los gusanos son preciados tesoros que hay que conseguir. Los adultos más refunfuñones están poseídos por espíritus malignos. Y sus bicis, por supuesto, son magníficos corceles. Penfurzy está en una situación desesperada, con uno de sus mitos más famosos a punto de ser expuesto como fraude. Así que las chicas deciden descubrir la verdad y salvar su hogar de la ruina.

Como se puede esperar de las mentes que hay detrás de juegos como *Tearaway* y *LittleBigPlanet*, tan solo fijarnos en el mundo pintado a mano de *Knights & Bikes* es una maravilla cinética. Toca un botón y nuestro personaje pedaleará hacia delante lleno de orgullo y alegría. Para y el impulso se hará cargo de lo demás: Nessa se muestra erguida y segura de sí misma en los pedales, mientras Demelza separa las piernas y sonríe burlona. Una bonita bandera se ondea detrás de la bici rosa chicle de Nessa. Sabemos que no pega ni con cola con el estilo poco femenino de este personaje, pero es una forma de motivarnos, por lo que nos han dicho, para que la vayamos redecorando a medida que avanza el juego.

En las mentes de estas jóvenes, un depósito de chatarra se convierte en un torreón muy bien custodiado que deben asaltar para conseguir el tesoro, todo lleno de un sinfín de detalles imaginarios.

Una alambrada abollada está rematada por parapetos mientras que los irritables cangrejos venden armaduras de guerrero. Colarse por el agujero de una valla implica dejar las bicis atrás durante un rato. Un rompecabezas que involucra una grúa y un electroimán (perdón, un amable hechicero en su torre) nos permite meter nuestras bicis en el depósito de chatarra. Cuando volvemos a montar en el sillín, una de las chicas propone una carrera. La última en llegar al siguiente objetivo es un huevo podrido, lo que nos lleva a una competición en la que debemos esquivar y mantener pulsado el botón de los pedales para lograr un impulso al doblar una esquina peliaguda.

Quedamos segundos por muy poquito: competimos contra el desarrollador Rex Crowle (para ser justos) y con esta victoria, Crowle se gana el derecho a tirar de la palanca y jugar con el siguiente imán gigante, pero quiere cedernos su turno.

Se produce un efecto maravilloso al darnos la opción y que no solo cuente la victoria: contraargumentamos que Crowle ha ganado justamente, así que debería ser él quien lo haga. Es un momento de comunicación real que nos recuerda a los días que pasábamos de niños inventando reglas para juegos y aprendiendo a compartir, empatizar y razonar a través del juego. Pero a veces faltan cosas que hacer mientras tu colega resuelve un enigma, lo que resulta algo decepcionante. Crowle nos asegura que él y el cocreador Moo Yu están ideando formas para mantener a los dos jugadores ocupados en todo momento. Por suerte, este problema no afecta al combate. De hecho, nuestra batalla contra un jefe se define por la necesidad de trabajar en equipo.

Vemos que no estamos usando mucho el frisbee como arma: este enemigo crea diversos fuegos, lo que limita el espacio, así que nos decantamos por los globos de agua de Nessa. Un impacto directo a un atacante causa daños, pero Demelza puede usar sus botas de agua para pisar los charcos y desencadenar, a continuación, a un ataque de área de efecto. Pronto, enviamos a nuestro enemigo a las fauces de un dragón hambriento (es decir: un compactador de basura) y el "tesoro" es nuestro. La dificultad reside en convencer a los adultos de que sea lo que sea esa montaña de chatarra merece que cambiemos nuestros neumáticos. No obstante, si nuestra demo de Knights & Bikes prueba algo, es que una buena dosis de imaginación puede transformar algo ordinario en extraordinario. ■

El juego de la oca

Aunque las amistades humanas pueden ser complicadas y la relación entre Nessa y Demelza se pone a prueba a lo largo del juego, las chicas cuentan con otros aliados en los que confiar. La mascota de Demelza, la oca llamada capitán Honkers, es de gran ayuda: no solo cuidará de las bicis cuando tengáis que separaros de ellas, sino que además su afilado sentido del olfato os garantiza que siempre sea buena idea seguir su pico si no sabéis qué hacer a continuación.
Foam Sword conoce, sin duda, a su público y ha incluido una opción para alimentar a la oca: pulsa, a continuación, de nuevo el mismo botón y le darás un pequeño abrazo.

H | Y
P | E

Desarrollador/ Editor Drinkbox Studios
Plataforma PS4
Origen Canadá
Lanzamiento Primavera de 2018

GUACAMELEE 2

La secuela sorpresa de Drinkbox promete diversión de la buena

Felices los cuatro

En sentido estricto, el modo cooperativo para cuatro jugadores no es algo completamente novedoso en *Guacamelee*: la opción se incorporó en las versiones de PC y PS4 de la *Super Turbo Championship Edition* de 2014. No obstante, la secuela se ha creado con el modo multijugador local en mente desde el principio. Smith admite que dar cabida a un cuarteto de luchadores ha supuesto ciertos desafíos, concretamente con los movimientos de la cámara y en cuanto a la legibilidad. Para resolver lo último, se usan pequeños triángulos numerados que permiten a los jugadores seguir mejor a su personaje. Mediante pruebas exhaustivas, Drinkbox ha realizado numerosos ajustes de la cámara para garantizar una experiencia cooperativa fluida, pero Smith nos asegura que los jugadores del modo en solitario no tienen de qué preocuparse. "Estamos abordando estos problemas del modo multijugador a medida que nos topamos con ellos", dice, "pero de tal forma que no afecten de ninguna forma al modo de un solo jugador"

El pollo fue tan solo un feliz accidente, por lo que nos dijo el cofundador de Drinkbox, **Graham Smith**. Es la clase de declaración, dijo con total seriedad, que resume la naturaleza a menudo surrealista de este trabajo y de los videojuegos en general. Pero es cierto: el equivalente de *Guacamelee* de la morfosfera de Samus Aran no era parte del plan. Entonces, un buen día un diseñador decidió que sería buena idea aprovecharse de la configuración tecnológica del estudio que permitía conectar un mando a cualquier enemigo o NPC para hacer eso mismo con un pollo. El resultado era estúpido, divertido y estaba en perfecta sintonía con el sentido del humor poco convencional del juego, así que se mantuvo. En *Guacamelee 2*, ha obtenido algo parecido a un ascenso y ha pasado de ser la "estrella invitada" con apariciones fugaces a tener un importante papel de apoyo. "Ahora que tenemos más tiempo, hemos tratado de sacarle el máximo partido y hemos impulsado la mecánica del pollo aún más", afirma Smith con cara de póquer.

Se trata solo de una de la serie (gratuita) de ideas nuevas que Drinkbox ha estado rumiando desde el lanzamiento del primer juego. De hecho, algunas estaban destinadas al título original antes de que el estudio se diera cuenta de que tenía un juego que lanzar y tuvo que frenarlas. Durante los tres años más o menos que tardó el estudio en desarrollar *Severed*, surgían de vez en cuando ideas para una posible secuela y el estudio empezó a hacer una lista con todas ellas. De esta forma, una vez que se finiquitó *Severed*, *Guacamelee 2* empezó a pleno gas. Así que no nos sorprende mucho que tan solo con un año de desarrollo, ya esté en buena forma.

No se puede decir lo mismo de su protagonista, Juan, que, desde el primer juego, parece haber estado disfrutando de una vida apacible. Han pasado siete años y ahora tiene una familia, con dos retoños, pero un misterioso evento le obliga a ponerse la máscara de luchador de nuevo. Smith habla con evasivas sobre la naturaleza precisa de la trama, pero un retiro temporal no es una mala excusa narrativa para usar el viejo truco de *Metroidvania* por el que el

héroe ha olvidado los poderes que poseía en el anterior juego y no le queda más remedio que aprenderlos de nuevo.

No obstante, no esperes aprender muchos movimientos nuevos, ya que Smith, al haber estudiado otras secuelas del mismo género, sabe de sobra que el conjunto de movimientos del héroe rara vez cambia de un juego a otro. Debemos admitir que no es nada malo: uno de los puntos fuertes del título original era su combate a modo de lucha libre y la forma en que los movimientos de combate de Juan se incorporaban al recorrido con ganchos que lo elevaban a plataformas superiores y pisotones que le hacían atravesar los suelos. "Hicimos un amago de cambiar por completo el conjunto de movimientos", admite Smith. "Tratábamos de mantener una actitud abierta, pero, enseguida, nos dimos cuenta de que cualquier mecánica nueva que se nos ocurría para los supermovimientos de Juan era tan intuitiva como la que usábamos en el primer juego. Así que para distinguir este juego del título original, decidimos seguir otras estrategias".

El compañero plumífero de Juan fue una de esas estrategias, por supuesto. Era, como reconoce Smith, "bastante inútil para el sistema de plataformas y combate", pero todo eso ha cambiado hasta el punto en que

ARRIBA Nos han informado de que la base narrativa para las olas dimensionales de esta secuela "está en constante cambio", pero esto permite a Drinkbox crear una serie de desafíos más dinámicos.
ABAJO Un equipo de Drinkbox vino de *Severed* mientras se desarrollaban los puertos y diseñó la mecánica del juego antes de que el resto del equipo se uniera. De ahí, la abundancia de ideas

Drinkbox insiste en que los jugadores que suelan jugar en solitario no deben perdérselo. "Idealmente, queremos que se pueda acceder a todos los trofeos y contenido en el modo de un jugador para las personas que no tengan con quien jugar", dice Graham Smith. "Pero también queremos que los jugadores inviten a sus amigos a echar una partida cuando quieran y si ofrecemos esa experiencia, habremos logrado un producto sin fisuras"

ARRIBA A LA DERECHA
La estrecha relación del estudio con Sony se traduce en que el juego se lanzará primero para PS4, aunque eso no signifique que *Guacamelee 2* no se publique más adelante en otros formatos.
ABAJO A LA DERECHA
Guacamelee contaba con más combate satisfactorio que la mayoría de los juegos de *Metroidvania*, y aplastar a hordas de esqueletos enemigos sigue siendo un elemento principal de la secuela

ahora puedes pasarte "una gran parte del juego" en la piel de esta minúscula y agitada máquina de combate. Por otro lado, es el mundo el que ha cambiado en estos siete años que Juan ha estado ausente. Las olas dimensionales permiten que la tierra de los vivos y los muertos compartan la misma pantalla a la vez, lo que provoca algunos desafíos peliagudos en las plataformas y la lucha como la lava mortal que, de pronto, se vuelve inofensiva, o tú precipitándote a acabar con enemigos vulnerables antes de que pase la ola y los haga inmunes a tus ataques. Hay un elemento de inversión de la gravedad sobre el que Smith se muestra reacio a hablar por el momento. También hay puntos de enganche flotantes a los que Juan se puede agarrar o entre los que puede saltar, que recuerdan de una forma elegante a la habilidad Golpe (*Bash*) de *Ori And The Blind Forest*.

Y como ocurre con *Ori* y, por supuesto, en el *Guacamelee* original, tendrás que armarte de valor para superar el desafío. Incluso aunque cuentes con el apoyo de tres amigos, las plataformas requieren un ritmo cuidadoso, destreza y paciencia, además de que el número de enemigos aumenta para cuadrar con el número de jugadores, es decir, trabajar en grupo también se las trae. De todas formas, los jugadores de *Guacamelee* no suelen acobardarse ante un reto aunque acaben jugando como un solo jugador. ■

MADE IN SPAIN

H | Y
P | E

DO NOT FEED THE MONKEYS

Bienvenidos al Club de Observación de Primates

Desarrollador Fictiorama Studios
Formato PC
Origen España
Lanzamiento Principios de 2018

Por Marina Amores

Tras Dead Synchronicity (2015), el estudio madrileño de Fictiorama da el salto a *Do Not Feed the Monkeys*, su segundo título. Definido por sus autores como simulador de voyeur digital, el cambio es más que palpable no solo a primera vista, con una estética totalmente diferente, sino sobre todo a nivel narrativo y de gameplay, partiendo de una premisa prácticamente nueva hasta ahora en videojuegos.

Con una buena parte de gestión de recursos de fondo, *Do Not Feed the Monkeys* parte de ese miedo que tenemos todos a ser vigilados, especialmente en la era del avance de la tecnología y, en estrecha relación con esto también, del Big Data. En un momento paradójico donde compartimos cada vez más de forma voluntaria nuestra vida a través de las redes sociales, el derecho a la intimidad se vuelve más que preciado, especialmente viendo que la situación que plantea el nuevo juego de Fictiorama está lejos de la distopía. *Do Not Feed the Monkeys* nos hace coger el gusto por robar la intimidad de desconocidos mientras nos pone en la tesitura de poder interferir en ella con las consecuencias de todo tipo que ello conlleve.

Además de tener la oportunidad de poner nuestras manos por adelantado en esta interesante propuesta, hemos podido hablar con el equipo para conocer más a fondo el punto de partida del juego y su desarrollo. Tal y como nos cuentan sus autores, *Do Not Feed the Monkeys* nace casi por casualidad en un periodo entre la finalización de *Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today* y la preproducción de la siguiente entrega de la saga, momento en el que el estudio empezó a valorar proyectos que tenían sobre la mesa. "Dio la casualidad de que, en aquel momento, en el estudio estábamos leyendo *Fiebre y Lanza*, una novela de Javier Marías, en la que el protagonista, de vez en cuando, observa cómo baila, solo, su vecino de enfrente", introducen los desarrolladores.

"Cada vez que le ve, intenta desentrañar las razones por las que este hombre, a quien no conoce, baila solo, aparentemente sin música, e imagina todo tipo de teorías. Al final es lo mismo que hacemos todos cuando observamos a quien se sienta enfrente de nosotros en el metro, o a quien está esperando en la cola del supermercado: solo con lo que vemos y oímos nos montamos nuestra película acerca de todas estas personas a la que no conocemos", continúan. Según explica el estudio, el tema les pareció tan sugerente y además permitía un desarrollo narrativo tan amplio, que se decantaron por hacer un juego donde "la mecánica básica fuera mirar a los demás... y elucubrar acerca de sus vidas".

Literatura aparte, la web Insecam, que permite ver en tiempo real cámaras de seguridad de todo el mundo, fue la otra gran inspiración y dio la clave al estudio para abordar la propuesta inicial que, hasta ese momento, no tenían claro cómo plasmar. "Antes de llegar a Insecam, la inspiración más directa era *La ventana indiscreta*, y le estuvimos dando vueltas a la idea de hacer un juego con un planteamiento como el de la película de Hitchcock", explican. Una idea inicial en la que trabajaron durante un tiempo hasta ver que esa premisa presentaba varias limitaciones.

"Un planteamiento como el de Insecam nos permitía solventarlo: el lore del juego ya no suponía ninguna limitación, ni en el número de historias, ni en el tipo de historias que podíamos contar, dado que hoy en

DO NOT FEED THE MONKEYS

día hay cámaras de vigilancia colocadas en el lugar más inimaginable", explican. "En cuanto a otras influencias, casi cualquier persona que ha jugado *Do Not Feed the Monkeys* cita enseguida *Papers, Please*, en su vertiente de 'gamificar' acciones que aparentemente no tienen nada de juego, eso que se ha llegado a llamar 'no-juego'", explican los desarrolladores sintiéndose orgullosos de su gran referente.

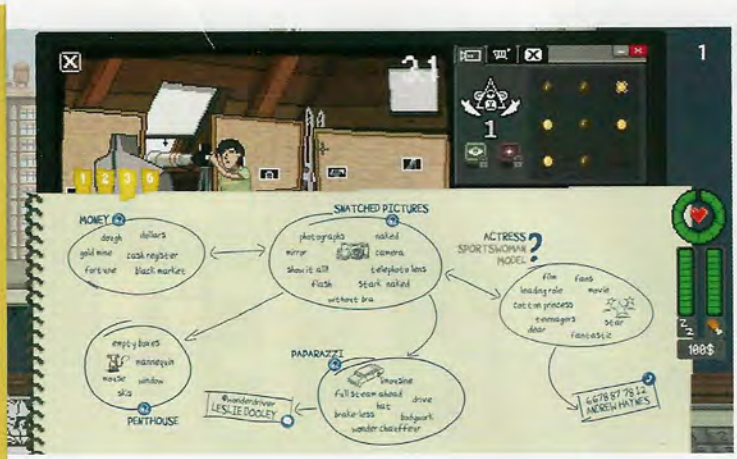
Visto el punto de partida, y teniendo en cuenta este aspecto tan nuevo en videojuegos, Fictiorama reconoce en este sentido que la parte más difícil ha sido dar con las mecánicas apropiadas en la parte narrativa. "Queríamos mantener la idea original de 'cotillea y elucubra sobre la vida de los demás', pero dotando al juego de unas mecánicas que lo hicieran muy atrayente para un amplio espectro de jugadores", explican. De ahí, tal y como aseguran, salieron elementos que se han quedado fijos dentro del juego, como el cuaderno donde ir apuntando la información relevante; el motor de búsqueda para encontrar esos términos que anotar; y todas las herramientas que el jugador tiene a su alcance para investigar.

En esta línea, el otro gran reto para el equipo ha sido conseguir que esas mecánicas narrativas encajaran con la otra parte del juego, la de gestión de recursos, no menos importante. Teniendo siempre el objetivo de conseguir ante todo una experiencia de juego inmersiva, "la primera clave para ello es que el jugador tiene que repartir su tiempo diario como decida: o cotilleando o ganándose la vida", afirman. "Pero, claro, al final para seguir espiando y progresar en el Club de Observación, el jugador tiene que ganarse la vida; y ganarse la vida de una u otra forma va a afectar a su capacidad para espiar", comentan sobre el equilibrio que el jugador debe encontrar entre ambas partes.

Según sus autores, esa parte de la gestión de recursos aumenta la sensación de 'simulador' y de inmersión, y complementa a la parte narrativa, con la que se retroalimenta. Pero, además, ofrece otra forma de abordar el juego: "El jugador que quiera ir más por la vía del voyeur y la investigación, podrá hacerlo. El que quiera implicarse emocionalmente con los 'monos' -nombre que reciben los espiados- y posicionarse respecto a sus vidas, podrá hacerlo también. El que quiera abordar el juego desde una perspectiva más numérica, de recursos, de logros, etc. también disfrutará", afirman.

Enlazando nuevamente con el Club de Observación, otro punto interesante del título es que como jugadores no se nos permite interactuar con la gente a la que observamos, en primer lugar, porque el espiado podrá darse cuenta de que le observan. Aun así, el juego nos dará la opción, si así lo decidimos, de intervenir de muchas maneras, lo que desembocará en varias diferentes resoluciones de esas historias. "El jugador podrá ayudarles, podrá perjudicarles, hacerles chantaje, alentarles a que cumplan sus sueños, sabotearlos...", explican sus autores, recalcando que las consecuencias también pueden ser inesperadas. La característica de rejugabilidad toma forma aquí, puesto que el jugador siempre podrá retomar un día y tomar una decisión distinta, ya que el juego se guarda automáticamente al finalizar el día. Además de esto, sus desarrolladores nos aseguran que en partidas distintas el usuario se encontrará con cámaras y eventos distintos.

El "Club de Observación de Primates" no es una asociación para la conservación de la naturaleza, como su nombre podría sugerir. Es, en realidad, un grupo criminal que se dedica a espiar a los demás a través de cámaras de vigilancia y webcams hackeadas



1. Dentro de este escritorio, el jugador encontrará un periódico cuyas noticias cambian todos los días, un teléfono, y su cuaderno de notas, que le van a permitir llevar a cabo su rol de "voyeur digital".
2. El jugador tendrá que gestionar sus recursos para poder seguir ejerciendo su actividad voyeur.
3. Para progresar en el Club, el jugador deberá ir ampliando el número de jaulas a medida que avanzan los días.
4 y 6. El jugador pordrá navegar por redes sociales, wikis, páginas web, periódicos, tiendas on-line... Y usar herramientas como el correo y el chat.
5. El jugador recibirá en ocasiones las visitas menos esperadas

En este mismo sentido, otro aspecto interesante de *Do Not Feed the Monkeys*, y además como sugiere el título, es que las personas a las que observamos -desde el Club de Observación de Primates - son tratadas como monos que están dentro de "jaulas", en lugar de en sus casas o trabajos. No alimentarlos supone la norma recién citada de no interactuar con ellos. Unas metáforas que evidentemente tienen un mensaje o, como bien recalcan sus autores, "el juego tiene diversas lecturas por encima de la capa lúdica".

Do Not Feed the Monkeys plantea cuestiones que están a la orden del día más allá de la propia historia del avatar, las tramas de las personas espiadas y el hilo narrativo del propio mundo en el que se desarrolla. Una de las cuestiones que el estudio quería plantear es cómo nos relacionamos con el contenido que se nos ofrece a través de una pantalla dentro de "este mundo hiperconectado de redes sociales, aplicaciones para todo, y el 'mundo en directo' en el teléfono móvil". "Queríamos reflexionar, por ejemplo, sobre qué nivel de realidad otorgamos a todas esas cosas que suceden a cientos de kilómetros (o en la calle de al lado), y que vemos parapetados tras la pantalla del smartphone", añaden.

"Desde ese punto de vista, nos parecía muy normal, porque hoy sucede con mucha frecuencia, que la distancia fuese total, y más viniendo de una organización criminal (el Club de Observación de Primates) que se dedica a hackear cámaras de seguridad, y que tiene que hablar en clave para no dar pistas acerca de su verdadera actividad. Las cámaras hackeadas son, para ellos, 'jaulas', y las personas espiadas a través de esas cámaras son 'monos'. Es decir, todas esas cosas que les suceden a los espiados, según su jerga, no les ocurren a 'personas' sino a 'monos'. Y el jugador, en muchos casos, tendrá que posicionarse respecto a esos monos-personas", explican, añadiendo el tema del nivel de implicación emocional, que cada vez parece más distante a través de las redes sociales. "Muchas veces, nos tememos, lo que ocurre 'ahí fuera' ni siquiera se percibe como 'real' en absoluto", manifiestan.

La estética *cartoon*-pixel elegida para este contexto, y además enmarcada como juego de interfaz, se ha basado en distintos motivos, tal y como nos aseguran los desarrolladores. Por un lado, se debe a un cambio deliberado de registro y una apuesta de estilo totalmente contraria tras *Dead Synchronicity: Tomorrow Comes Today*, "con una estética oscura, de tintes expresionistas, llena de geometría y claroscuros". Por otro, Fictiorama ha querido reforzar el tono de humor ácido, e incluso a veces cruel, del nuevo juego, donde ese píxel estilo cartoon les ha permitido "adoptar un término medio entre lo 'figurativo' (con mil comillas) y lo exagerado-paródico". Una elección con la que también han pecado de novatos, puesto que el estudio reconoce que usar píxeles fue también una estrategia para poder contar el gran número de historias que querían con pocos recursos. "Utilizar una resolución de píxeles mucho más baja que la de *Dead Synchronicity*, cuyos fondos, por motivos técnicos, están dibujados en resolución 4K, parecía una buena idea para producir muchos assets con pocos recursos", explican. "Con la experiencia hemos visto que el pixel art tiene sus propias restricciones técnicas por lo que la idea, desde el punto de vista de producción, no fue tan buena como parecía... ¡De todo se aprende!", admiten.

La otra gran apuesta estética y directamente vinculada al gameplay de *Do Not*

Feed the Monkeys es que también es un juego de interfaz, como ya han hecho títulos como *Emily is Away*, *Cibele* o *Her Story*. Una característica que surge de la voluntad de sus autores de que la identificación entre jugador y avatar sea lo más elevada posible. La interfaz responde así a una vista subjetiva en la que el avatar tiene a su disposición los elementos que tiene en su cocina-dormitorio y los que tiene en su escritorio, "que se ha convertido en el aliciente que le salva de su tediosa rutina", comentan sus desarrolladores. Dentro de este escritorio el jugador encontrará además un periódico cuyas noticias cambian todos los días, un teléfono, y su cuaderno de notas, por lo que en definitiva tendrá ahí reunidas todas las herramientas que le van a permitir llevar a cabo su rol de "voyeur digital".

Do Not Feed the Monkeys tiene un punto *Black Mirror* especialmente trágico por lo cercano que se vuelve en gran medida. No será raro que tras jugarlo muchos usuarios lo primero que hagan sea desconectar sus webcams del ordenador, puesto que, aunque ficticio, el juego nos habla de una realidad extremadamente próxima, como bien introducíamos al principio. Fictiorama afirma que no es tan relevante el mensaje o mensajes que quieren mandar, sino el que se forme cada jugador, "si es que se forma alguno, que tampoco es necesario para disfrutar del juego". Los desarrolladores tienen claro que quieren enfrentar al jugador a situaciones que se dan hoy en día, no solo en webs como Insecam (que reconocen como caso extremo), sino incluso en las redes sociales o en vías de mensajería instantánea. "Por ejemplo, cada vez es más difícil evitar compartir datos acerca de nosotros mismos, bien voluntariamente (cada vez que publicamos en redes sociales) o de manera más 'involuntaria', por el mero hecho de pasear por una zona vigilada o al cumplimentar cualquier formulario online", explican.

"Muchas veces esa información puede parecer muy superficial, pero, ¿qué ocurre cuando hemos compartido miles de detalles superficiales en redes sociales, o en formularios? Probablemente esa información deja de convertirse en superficial, y pasa a conformar un perfil bastante detallado acerca de nosotros. Y, ¿qué pasa con esa información, y con las fotos y vídeos que compartimos? ¿Estamos realmente seguros de dónde se guarda, a quién le llega, qué se hace con ella? ¿Dónde queda nuestra privacidad, y cómo podemos defenderla sin convertirnos en ermitaños digitales?", reflexionan los autores.

La posición o distancia, como bien se apuntaba más arriba, que el usuario toma frente a estas otras vidas o realidades, es otra preocupación que quieren lanzar como autores: "¿Cómo nos posicionamos respecto a esa información? ¿La consideramos igual de real que las cosas que vivimos de manera directa, o más bien tenemos la sensación de que es una realidad falsa paralela a la nuestra sin repercusiones en el mundo tangible?". "Habrá jugadores que quieran plantearse estos dilemas... y otros que no y, aun así, el juego seguirá siendo divertido", apuntan.

Pese a no haberse estrenado todavía, *Do Not Feed the Monkeys* ya ha sido seleccionado en festivales más que reconocidos como IndieCade Europe o Day of the Devs. Con varios premios bajo el brazo como el de Media Choice de IndieCade Europe, el premio a la Mejor Narrativa en el DevGamm de Minsk o el de Mejor Juego en el Festival de Cine Fantástico de Estrasburgo, lo nuevo de Fictiorama despunta claramente y a nivel internacional, algo que deja las expectativas muy altas para su esperado momento de estreno, a principios de 2018. ■

H | Y
P | E

MOSS

La aventura con la que Polyarc ha hecho su debut da a la RV otra perspectiva

Desarrollador Polyarc
Formato PSVR
Origen EE.UU.
Lanzamiento Febrero

Los antiguos juegos de aventuras de LucasArts fueron una inspiración para el equipo al diseñar el sistema de recorrido a través de pantalla a pantalla.

Abandonar un estudio muy exitoso para trabajar en un medio completamente nuevo puede ser la definición de dejar tu zona de confort, aunque para el antiguo personal de Bungie que fundó Polyarc, el confort sigue siendo el pilar del debut del estudio en la PSVR titulado *Moss*.

"Eso es lo que realmente ha constituido el estilo de los gráficos", nos cuenta el director de arte de Polyarc **Chris Alderson**. "Lo percibiréis cuando entréis en los frondosos bosques del juego: son entornos muy abiertos y los colores son muy cálidos". Esto se acentúa gracias a la adorable roedora protagonista Quill, a la que oímos por primera vez a través del crujido del follaje antes de que emerja de los árboles y se dé cuenta de que está cerca de unos intrusos como nosotros. Se acerca a nosotros sin amedrentarse y nos da una calurosa bienvenida. "La idea es hacerte sentir bien y a gusto".

Una aventura basada en rompecabezas puede parecer un cambio muy drástico para el equipo cuyas anteriores andaduras incluyen *Halo 3: ODST*, *Halo: Reach* and *Destiny*, pero *Moss* nació de algo más que un simple deseo de comenzar de nuevo. "Cuando decidimos embarcarnos en un proyecto de realidad virtual, nos preguntamos a nosotros mismos: "¿Qué hace que un juego de RV sea bueno?", explica el director de diseño, **Danny Bulla**. "Enseguida se nos ocurrió la idea de interactuar dentro del espacio que tienes delante de ti físicamente y con un personaje que pudiera reaccionar ante ti. La acción acelerada [en la realidad virtual] nos hace sentir incómodos cuando jugamos (incluso a nosotros). No resulta divertida".

Para evitar todos los problemas de locomoción, *Moss* usa una cámara fija, pero si te inclinas para echar un vistazo más de cerca, puedes ver zonas venideras y pasadas en la distancia. "Nos ha resultado útil considerarlo como un pequeño escenario: no controlas la cámara, pero sí lo que muestra y la acción que tiene lugar", nos comenta el director del estudio **Tam Armstrong**. Constituye también un enfoque adecuado para el recurso narra-

El combate es bastante rudimentario: pulsa salto derecha tras un ataque para esquivar rápidamente al enemigo. No obstante, la habilidad de participar de forma física añade otra dimensión

La ambientación insinúa la existencia de una antigua civilización de guerreros roedores, aunque Polyarc permanece con la boca cerrada sobre los personajes con los que nos podamos topar

tivo de ir jugando a través de un libro de cuentos encantado del que oímos cómo se pasan las páginas a medida que progresamos. "Desde el punto de vista temático, todo concuerda", dice Armstrong, "y cumple con el objetivo de hacerte sentir cómodo al mismo tiempo".

El confort es, por tanto, un factor que el equipo se esfuerza por resaltar, pero para la jugabilidad es más importante aún la presencia física y la interacción. Aunque controlamos a Quill con el joystick y los botones del mando, resulta más interesante con las funciones de movimiento del DualShock. Si

La acción acelerada en la RV nos hace sentir incómodos cuando jugamos (incluso a nosotros)

alargamos la mano y apretamos el gatillo para alcanzar un objeto, podemos empujar bloques, abrir puertas gigantes y mover pesadas estatuas, lo que resultaría de cualquier otra forma imposible para Quill. Nuestra omnisciencia se extiende al combate, en el que, en una parte, sujetamos a ciertos escarabajos enemigos para que Quill los remate con su espada. Si recibe daños, podemos incluso cogerla para que se cure.

Este es uno de los enigmas más complicados de la demo, aunque Quill está dispuesta a dar una pista a los jugadores que no den con la solución

Se trata de detalles satisfactorios que nos recuerdan también a *Tearaway Unfolded* de Media Molecule, que contaba con diversas formas ingeniosas de usar el DualShock para crear interacciones físicas entre el jugador y el personaje, todo esto sin necesidad de un casco de realidad virtual. Esto nos lleva a preguntarnos por qué *Moss* solo se puede jugar en la PSVR. "Esa experiencia física es el alma del diseño", asegura Armstrong. "Tomamos muchas decisiones que podrían ser factibles en otro tipo de plataforma, pero que son las mejores cuando se realizan en la PSVR".

Nuestra demo se termina cuando estamos tratando de burlarnos de un gigantesco enemigo serpenteante que se alza desde las sombras y anticipa los desafíos épicos que nos depara el futuro. Polyarc no quiere revelar mucho sobre la trama, aunque la partida dura aproximadamente dos horas, lo que puede decepcionar a aquellos que esperan que la segunda generación del software de la PSVR produzca juegos de mayor duración.

Mientras Armstrong insiste en que la prioridad es un contenido rico y denso con objetos coleccionables ocultos para animar a repetir la partida una y otra vez, Bulla se decanta más por el atractivo general del juego. "Uno de los beneficios de trabajar con un medio nuevo es la misma experiencia que todos sentimos la primera vez que abrimos la SNES y se la enseñamos a nuestros vecinos, amigos y padres. Esa es la experiencia que la gente va a tener con la PSVR cuando la compren: querrán presumir de ella y compartirla. El mundo de *Moss* es un lugar donde la gente querrá vivir la experiencia y pasar el rato con Quill".

Por lo que hemos visto hasta ahora, no se equivocan.

Pantomima

A pesar de poder ponerse de pie y esgrimir una espada, Quill, la roedora antropomorfa, no es muy ducha en el lenguaje humano. En su lugar, su principal medio de comunicación son los gestos, la mímica e incluso el lenguaje de signos americano, el último lo ha mostrado con un tweet uno de los animadores de Polyarc. "Estas son las técnicas que tiene Quill para comunicarse contigo con respecto a sus necesidades inmediatas y estado", nos cuenta Armstrong. "Si te cuesta más tiempo de la cuenta resolver un enigma, tratará de ayudarte a resolverlo". Aunque nuestro entusiasmo por resolver los enigmas hace que nos perdamos la mayor parte de estos momentos en la primera partida, pocas veces hay una mejor excusa para dejar descansar al mando.

MADE IN SPAIN

HYPE

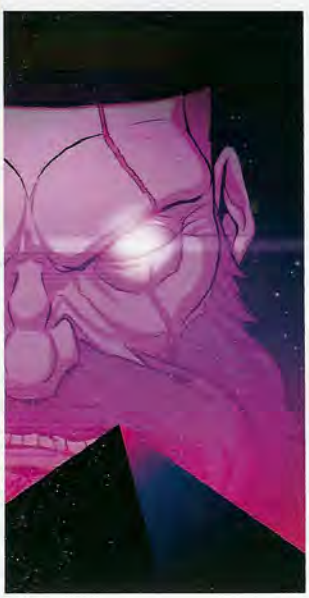
CROSSING SOULS

Oda a los ochenta

Por Marina Amores

Desarrollador y editor Fourattic
Formato PC y PS4
Origen España
Lanzamiento 13 de febrero

Ambientado en una pixelada California de hace treinta años, *Crossing Souls* es un juego que relata el verano de cinco amigos en la aventura de sus vidas acompañado de mucha acción, toques de rol y, ante todo, mucho espíritu ochentero. Tras tres años de desarrollo, el estudio sevillano de Fourattic se prepara para el estreno de su primer juego que se une al carro nostálgico de productos que de una manera u otra rememoran esa época. Para profundizar en el proceso de creación de *Crossing Souls* hemos podido hablar con tres de los fundadores del estudio: **Juan Gabriel Jaén** (Dirección de Animación y Concept Art), **Juan Diego Vázquez** (Diseñador y Programador) y **Daniel Benítez** (Dirección de Arte, SFX y Pixelart).



Compuesto por un total de cinco integrantes y con la ayuda de otros colaboradores, Fourattic se gesta en Sevilla en 2014. Lo que hoy conocemos como *Crossing Souls* nace tras una larga lluvia de ideas y como mezcla de muchos proyectos: "Nos dimos cuenta de que muchísimas de las referencias que plasmábamos venían de una época concreta, de una serie de videojuegos, libros y películas producidas durante los ochenta", explica Daniel, añadiendo cómo ese punto de partida les sirvió para adaptar entonces una estructura y mecánicas con las que poder crear la experiencia de "jugar nuestra propia película".

Para sus creadores, *Crossing Souls* no solo se trata de su primer retoño, sino que también lo definen como su vía de escape y disfrute, un proyecto muy personal con el que también han querido revivir sus infancias. En Fourattic saben que la nostalgia puede ser, especialmente desde hace unos años en videojuegos, un arma de doble filo. Con este primer título sus autores no solo vuelven a los ochenta con la narrativa del juego, sino que también lo hacen tanto a nivel de gameplay, especialmente desde sus referentes, como a través del aspecto visual, con estética píxel durante el juego, y a imitación de las series de animación de la época para las cinemáticas.

"Es cierto que lo ochentero está de moda, y que en algún momento la burbuja se desinflará", admite Juan Gabriel. "Por eso hemos dado un paso más allá y *Crossing Souls* no es un sucedáneo ochentero donde metiendo referencias aquí y allá lo tienes hecho", continúa, rechazando ese tipo de productos. "Hemos hecho lo máximo para darle a *Crossing Souls* su propia alma. Está plagado de referencias y en la onda ochentera, pero podrías jugarlo sin tener nada de esto en cuenta y disfrutarlo igualmente", afirma. Pese a esto, Juan Gabriel sabe que, aunque la nostalgia vende, *Crossing Souls* no tiene ninguna garantía de asentarse en un mercado que ellos mismos tildan de difícil, especialmente tras conseguir financiarse por crowdfunding.

Pese a querer impregnar su título de alma propia, sus desarrolladores tienen muy presentes sus grandes referencias a la hora de materializar *Crossing Souls* que, indudablemente, destaca por ser una oda completa a los ochenta. Las dos principales son *The Legend of Zelda* y *Final Fantasy*, dos sagas que han inspirado el título especialmente en lo narrativo a la hora de "transmitir sensaciones, sentimientos, envolverte en el mundo que te presentan", como puntualiza Juan Gabriel. Sus autores confiesan que inicialmente, sobre todo desde una perspectiva de jugabilidad, *Crossing Souls* se concibió como una especie de *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, pero con un fuerte com-

ponente narrativo que "poco a poco ha ido evolucionando y, en cierto modo, creándose a sí mismo". "El mismo juego nos ha ido pidiendo más de aquí y menos de allí y ha sido fantástico ver cómo crecía", comenta el director de animación.

Por su parte, el apartado visual viene inspirado en gran medida por títulos como *Earthbound, Zombies Ate my Neighbors* o *Mother 3*: "Mucha gente nos lo dice nada más ver un par de imágenes del juego, aunque lo cierto es que nuestras referencias de pixel art fueron *Hyper Light Drifter* o *Super Time Force*", puntualizan sus autores.

Además de inspiraciones claras en otros títulos, y siendo un juego especialmente nostálgico, *Crossing Souls* también hace homenaje a otros juegos como *Aladín*, de Mega Drive, *Streets of Rage* con niveles especiales, y *Out Run*. "Por supuesto tenemos guiños a otros juegos con ciertos personajes que se asemejan, o ciertos chistes o situaciones dentro del juego", sitúa. "Un ejemplo para no destripar el juego: la forma en que los chicos hacen formación es al estilo del *Final Fantasy VII*. De hecho, hacemos el chiste la primera vez que ocurre y en la versión española llegamos a meter aquella metedura de pata del equipo de traducción tan famosa: *¡Allé* voy!", explica Juan Gabriel.

Las cinemáticas, por otra parte, beben mucho, y de forma totalmente directa, de la animación norteamericana de TV de los ochenta: *Teenwolf, He-Man, Las Tortugas Ninja*... "No podía ser de otro modo, *Crossing Souls* es una oda a esa época; se quedaría cojo si las cinemáticas fuesen de otra forma", confiesa el director de animación. Lo que empezó siendo una idea muy llamativa de marketing para promocionarse en Kickstarter, acabó formando también parte del juego final. "*Crossing Souls* tiene un pixel art muy minúsculo, por lo que a veces, para reforzar momentos o transmitir emociones al jugador, es mejor ponerlo 'en pantalla grande'. Conseguimos así transmitir esa sensación al jugador de que se ha ganado ese momento, suelte el mando, se recueste en el sofá, se coma un par de patatas fritas y disfrute", comentan sus autores.

El apartado sonoro, un componente esencial para el equipo, es también imprescindible para crear toda esta atmósfera de luces de neón y sintetizadores, e incluye una fuerte carga de funky. Además de la participación del conocido compositor 'Timecop1983' en la banda sonora del juego, Fourattic sabía que necesitaba a su John Williams para también recuperar la esencia de las aventuras de la época como *Los Goonies* o *E.T.* "Chris Kobke, un chico de 17 años de Alemania nos contactó para ofrecerse como músico para el juego y tal era su calidad como compositor que todo el equipo llegó a pensar que robaba canciones a otros y nos las pasaba a nosotros", exclama Juan Diego. "Nada más lejos de la realidad, trabajar con Chris ha sido de las mejores decisiones que tomamos puesto que el chico es un genio en potencia, podréis apreciar sus creaciones dentro de poco y acabaréis igual de enamorados que nosotros", añade.

Fourattic es consciente de que la música clásica orquestal con synthpop es una mezcla arriesgada, pero asegura que el juego lo necesita, "puesto que el rango de momentos y sensaciones que se transmiten durante la partida es tan amplio que era imposible abarcarlo con un solo estilo", explica Juan Diego. "Al final creemos que le sienta genial al juego y le da una personalidad propia muy importante", agrega.

Lo que empezó siendo una idea muy llamativa de marketing para promocionarse en Kickstarter, acabó formando también parte del juego final en forma de cinemáticas, inspiradas directamente en la animación norteamericana de TV de los ochenta

La guinda del pastel de *Crossing Souls* la añade Devolver Digital, una distribuidora referente a nivel mundial (*Hotline Miami, The Talos Principle*). Teniendo en cuenta que el proyecto nació como "última bala" de Fourattic con el objetivo no solo de ser una empresa autosuficiente, sino de poder además hacer videojuegos de autor por encima de las imposiciones del mercado, el equipo decidió arriesgar. "Soltamos todos los tópicos españoles que arrastrábamos (no querer compartir tu idea con nadie por el miedo a que te la roben, por ejemplo). Si íbamos a 'morir' que fuese con las botas puestas: acordamos postear todo lo relacionado con el juego en toda clase de comunidades, foros y sobre todo Twitter", explica Juan Diego.

Acciones que derivaron en que Devolver conociera *Crossing Souls* y se interesara en el proyecto. "Descubrieron que éramos españoles y le pidieron a Jordi De Paco (*Gods Will Be Watching*) que se pusiera en contacto con nosotros e hiciéramos una primera toma de contacto" comenta el diseñador y programador. A partir de ese momento comenzó una relación que dura hasta ahora y con la que el equipo confiesa estar tremendamente satisfecho: "Entendieron lo que queríamos hacer y nos quisieron apoyar en todo lo posible, incluso en la campaña que estábamos preparando para Kickstarter".

"Cuando empiezas a colaborar con ellos entras automáticamente a formar parte de una gran familia formada por los integrantes de Devolver y el resto de equipos que hacen (o han hecho) algún juego con ellos", continúa. "Aquí lo que importa es tu creación, te aconsejan y guían con su experiencia, pero al final la última palabra siempre es tuya y eso es lo que más importa, que el juego salga tal y como tú quieres que sea", explica Juan Diego, haciendo énfasis en el apoyo constante que les ha permitido superar los momentos más críticos del desarrollo.

No sabemos si el auge de los ochenta seguirá mucho más o si está a punto de perecer, como prácticamente todas las modas. Pese a que el equipo reconoce que no sabe seguro si se aventuraría con esta temática si tuvieran que hacer un juego ahora, defienden ante todo la filosofía de haberse enfrascado en un proyecto afín por encima de cualquier moda: "Lo hicimos para hacer algo que nos apasionara, un último proyecto en el que de verdad amásemos trabajar cada día y, quizás, poder vivir de esto después", confiesan.

"Ver a Michael Jackson hacer un moonwalk, a un extraterrestre convertirse en tu amigo, o a cuatro profesores de universidad cazar fantasmas con su equipo de protones... Para nosotros eso y muchísimo más eran los ochenta, vivir aventuras increíbles llenas de amor e ilusión que te hacían creer que todo era posible, y que al final, lo que importaba estaba muy claro en tu corazón", añade Juan Diego.

Fourattic confiesa que su principal objetivo con *Crossing Souls* es contar una historia, llegar al corazón de los jugadores y que vivan de nuevo todo eso que les hizo felices de la época, "pero esta vez formando parte de ello mientras juegas". "Quizás nos falta experiencia para hacer el juego perfecto sobre el tema repleto de mecánicas complejas y posibilidades, pero hemos puesto nuestro corazón en esto y esperamos que, al menos, hayamos podido lograr esa sensación y que los jugadores lo disfruten tanto como nosotros hacerlo", concluyen. ■

En Fourattic trabajan de forma fija y totalmente volcados en Crossing Souls 5 personas, los mencionados en el artículo, además de Fernando de Luna (programador y QA) y Alfonso Cueto (programador y Mánager de Localización). Todos cumplen varias funciones dentro del desarrollo, puesto que son un estudio muy pequeño. Colaboran con ellos también músicos, traductores y otros componentes que a lo largo del desarrollo han aportado su granito de arena

H | Y
P | E

SECRET OF MANA

Para nostálgicos y curiosos

Por Sergio Bustos

Desarrollador/Editor Square Enix
Formato PC, PS4, Vita
Origen Japón
Lanzamiento 15 de febrero de 2018

Es 1993. Bill Clinton ha tomado posesión como el 42º presidente de los Estados Unidos, la saga *FIFA* prepara su estreno en la industria de los videojuegos y en los cines se proyectan películas que se convertirán en clásicos; desde la legendaria *Parque Jurásico* a la cariñosamente olvidada *Super Mario Bros.* de Bob Hoskins y John Leguizamo. La Super Nintendo es imprescindible en multitud de hogares, y las tardes de hermanos sentados en cojines jugando a la consola ya son habituales. Aquel año vio nacer a *Secret of Mana*, el que hoy día es considerado por muchos como uno de los mejores RPG de la historia de los videojuegos. La aventura de Randi, Prim y Popoi regresa, tras un cameo en la SNES Mini, en 2018. Casi 25 años después nos encontramos con un título de Square Enix que quiere ir a las casas de los nostálgicos y a las pantallas de los curiosos. Pese a interludios y diálogos adicionales, la segunda parte de la serie de *Seiken Densetsu* no deja de contar lo mismo que entonces. El objetivo continúa siendo restaurar el equilibrio del mundo a través del legado de Mana y vía nuestras decisiones, pero en esta ocasión lo haremos en una versión remasterizada en 3D que aterriza en PC, PlayStation 4 y Vita. En nuestra sesión de juego previa, rápidamente se arquea nuestra ceja. Da la impresión de que, visualmente, *Secret of Mana* no está tan cuidado como podría, y esto quizá se deba a la apuesta por correrlo en la portátil de Sony. El estilo Chibi es palpable y plausible, pero se ve mermado por un juego original que sigue resultando llamativo y bello en la actualidad. De hecho, en nosotros se siembra esa duda si nos dan a escoger entre la estética de entonces y la remozada. Pero ambas son agradables.

Más allá de lo visual, encontramos errores que lastran la experiencia, aunque no la arruinen. Entre ellos, en nuestra prueba existen pequeños fallos en los textos, no hay ningún trabajo en la animación facial en las escenas no jugables, e incluso los personajes se superponen en los movimientos predefinidos. Pero si de algo terminamos exhaustos es de suspirar cada vez que hay un tiempo de carga. Da igual que entres a una casa de un pueblo o que avances por el bosque: un pantallazo a negro cada dos por tres terminará agotándote. Lo cierto es que esperábamos especial atención en ese punto también.

Pese a ello, rememorar y revivir *Secret of Mana* es una experiencia que muchos disfrutarán. Probamos el multijugador de hasta tres personas, que funciona a pesar de los problemas con la cámara y el seguimiento del personaje, y cabe destacar que el combate, inalterable e impreciso, vuelve a ser tan sencillo en mecánica como complejo en ciertos puntos de la aventura. La banda sonora, que ha recibido también modificaciones, suma a la dirección de arte logrando una de esas combinaciones que agradecemos sobremanera. Dejando a un lado los problemas, es inevitable ponerte buen humor una vez estás a los mandos de un juego así.

El apocado lavado de cara de *Secret of Mana* apunta a cumplir el cometido que se proponía. Además de servir como descubrimiento para los que en su día no pudieron echarle el guante a uno de los juegos de rol más relevantes del momento, el título conserva su esencia. Por encima de todo, descubrir el mundo, sus personajes y rincones ayuda a los hombres y mujeres de ahora a regresar a la infancia. Sin cojines y sin hermanos a nuestro lado, volver a esas aventuras hogareñas de 1993 es hoy realmente posible. ■

SHADOW OF THE COLOSSUS

El renacer de los gigantes

Por Chuso Montero

Desarrollador Bluepoint Games
Editor Sony
Formato PS4
Origen Japón
Lanzamiento 6 de febrero

Hace un mes tuve una conversación con un amigo de toda la vida porque se estaba terminando *Metal Gear Solid V* y estaba un poco confundido. Es un jugador ocasional, de esos que a veces no tenemos en cuenta pero están ahí, la mayoría silenciosa. Ya no juega tanto ni tiene tanto interés en el medio como cuando era adolescente, pero a la que tiene algo de tiempo le gusta explorar. Lo que no sabía cuando jugaba con Venom Snake es que ese juego es el cierre de la saga, pero al mismo tiempo uno de los primeros en el orden cronológico, y me preguntaba cosas. «No pierdas la oportunidad de jugarlos», insistía yo siempre, hablando de todos los anteriores que no ha jugado, a lo que él me contestaba: «¿Y de dónde saco yo esos juegos?».

Los videojuegos son un medio maravilloso por muchas razones, pero también tienen ciertos problemas que no poseen otras corrientes de expresión. El cine o la música también están fuertemente ligados a la tecnología, pero no son esclavos de ella, como sí es el caso que nos ocupa. Los videojuegos ya de por sí son obras que necesitan de plataformas específicas para ser disfrutados, pero a todo eso hay que sumarle las limitaciones que nacen de la competitividad entre ellas y el propio paso de los años. Nunca jamás el arte había estado tan limitado por su propia naturaleza, ya que al crecer justo en paralelo a la propia ciencia digital, le impide proliferar y llegar a un público que no esté comprometido con el medio.

Ese es el problema que tenía mi colega, porque ya no es solo encontrar los propios juegos, también vete tú a saber donde está la PlayStation que heredó de su hermano mayor; y aunque le quería dejar una remasterización de 360, la máquina ya no le funciona. Como medida temporal ante este gran problema, por un lado de accesibilidad, y por otro de conservación, los relanzamientos tienen un gran valor que a menudo no sabemos apreciar porque no van dirigidos exclusivamente a nosotros, o al menos no deberían. Ese es un hueco que viene a ocupar este remake de *Shadow of the Colossus*, y es uno especialmente necesario.

Cuando se anuncio en el E3 de 2017, lo primero que hicimos todos fue emocionarnos: el prado cubierto por un cielo nublado, las pisadas de Agro frente a un silencio sepulcral y el pelaje del Minotauro como nunca lo habíamos visto. Todo aquello era nuevo, pero al mismo tiempo familiar, y esta ha sido desde el principio la clave. A la que pudimos reposar lo que habíamos visto, el miedo invadió nuestro cuerpo. *Shadow of the Colossus* es tan emblemático y extraordinario por muchos pequeños detalles, y algunos de esos detalles podrían perderse en el camino si el juego se volvía a hacer desde cero. Y por ahí sí que no íbamos a pasar. El respeto por la obra original era lo más importante, y todavía más en una experiencia mística y especialmente dolorosa como lo fue esta.

Ese miedo todavía no se ha ido del todo, pero a medida que tenemos más información sobre el juego, se va transformando: hay algunos que no lo aceptan, otros que ya lo ven como un juego diferente, y unos pocos que ya hemos podido jugarlo. Y después de jugarlo el miedo desapareció, se convirtió en alivio, en tranquilidad, y no solo todo parecía estar en su sitio, sí no que todo lo nuevo venía para aportar cosas buenas. Por aquello de estar tan ligado a la tecnología más puntera, el videojuego casi siempre será gráficamente más potente cuanto más reciente sea, y es algo que curiosamente

juega a favor de una historia como la de Fumito Ueda.

Era un precipicio especialmente peligroso al que no nos queríamos asomar, pero es posible que el salto gráfico que supone volver a hacer el juego en una PS4 merezca mucho la pena. *Shadow of the Colossus*, más allá del joven que, por amor, sacrifica aquello sobre lo que no tiene ninguna autoridad, es una experiencia que se mide por intangibles, por sensaciones, por los momentos de épica que poco a poco se convierten en angustia a medida que pasa el tiempo. Es un juego especialmente lento e introspectivo, y casi tan importante como clavar la espada en el corazón de un coloso son los viajes a lomos de Agro, donde el aislamiento y la soledad nos permiten reflexionar sobre lo que estamos haciendo.

Por todo esto y mucho más es un caso muy delicado, del que no queremos ver ni un árbol ni un rayo de sol fuera de su sitio original. Pero hay cosas nuevas, lógicamente, y parecen haber sido colocadas con la suficiente delicadeza como para que refuercen las sensaciones que producía jugar al original. El salto gráfico es un punto, porque el fotorrealismo nos deja conocer un poco mejor a cada coloso, mirarles a los ojos más directamente y, de alguna manera, apreciar más las vidas a las que estamos poniendo fin. *Shadow of the Colossus* es un juego de escalas, donde nos sentiremos insignificantes ante su arquitectura y los gigantes, y es verdaderamente valioso lo mucho que gana mirar abajo desde el puente, ahora que sí reconocemos lo que hay allí, a lo lejos. De alguna manera, todo tiene más impacto a nivel visual, pero lo más importante era mantener un profundo respeto por el sistema de control, y así ha sido.

El tamaño de los colosos, sus movimientos y cómo afrontar la batalla contras los mismos supuso algo revolucionario en el momento en el que se publicó el título original de Ueda

1. El viaje junto a Agro es, quizá, el mejor reflejo de lo que Fumito Ueda posee como creador único. Una pincelada de la relación que veríamos más adelante en *The Last Guardian*.
2. Escalar y mantenerte encima de un coloso no es una tarea fácil. De hecho, supone la principal mecánica del juego.
3. La gama de colores plana pero excelentemente cuidada en lo artístico le otorga mucha personalidad al título.
4. Nada como la sensación de descubrimiento a la hora de enfrentarte a un nuevo coloso.
5. Salvar a la joven Mono es la prioridad, pero, ¿a qué precio?
6. Bluepoint es un estudio mundialmente conocido por su buen trabajo en remasterizaciones y remakes

Fumito Ueda ha conseguido lo que ha conseguido gracias a una filosofía y unos métodos de trabajo, y la parte principal de ese proceso es utilizar la interactividad y el control para establecer vínculos. En este caso, un vínculo entre Warren y el jugador con cada coloso al que elimina, y por eso es tan importante la mecánica de agarre, trasladando la acción virtual al plano real. Este remake cuenta con un sistema de control nuevo que respeta ese planteamiento, pero que realiza algunos cambios sin importancia como poner el salto en la X. En cualquier caso, para los más puristas, el sistema de control original también está incluido y se puede seleccionar desde el menú de opciones. Yo decidí jugar con el nuevo, y los lazos seguían ahí; todo seguía en su sitio. Y a pesar de estar en un edificio enorme de París rodeado de periodistas de todo el mundo, no necesité mucho tiempo para aislarme y darme cuenta de ello. Después de media hora, parte de viaje, parte de enfrentamiento, había dejado de ser consciente de dónde estaba y, al dar la última estocada y ver al coloso caer, sin vida, solo emití un largo suspiro. En parte fue por volver a abrir una herida que ya estaba cerrada, pero sobre todo fue un sentimiento de alivio.

Pero en el fondo todo esto da igual. Nosotros, todos los que ya hemos vivido esta experiencia, hemos dejado de importar hace mucho tiempo. Por ese problema de conservación, que las obras más importantes del medio puedan ser adaptadas a la tecnología actual, sin dejar de lado todo lo que las hizo únicas, es lo verdaderamente valioso, y es lo que las hará eternas. Y estamos fuera de la ecuación, porque esto es para los hijos, para los sobrinos, para los chavales. Generaciones que, por no tener acceso a una consola obsoleta, no merecen perderse una obra maestra. Es posible que nosotros prefiramos jugar al original, porque al fin y al cabo no es un título exactamente igual, pero creedme cuando digo que ver a toda esa gente nueva jugando a esto nos hará un poco más felices. Yo no sé siquiera si lo jugaré, pero sí sé que el día de lanzamiento iré a la tienda para regalárselo a mi primo de catorce años. Puede que se abra un mundo ante sus ojos, el mismo que se abrió ante nosotros hace más de una década: el del potencial de este medio. Algo que, sin duda, merece la pena. ■

H | Y
P | E

Desarrollador Gaming Minds Studios
Editor Kalypso Media Digital
Formato PC, Linux, PS4, Xbox One
Origen Alemania
Lanzamiento 26 de enero

RAILWAY EMPIRE

Pasajero de mi infancia

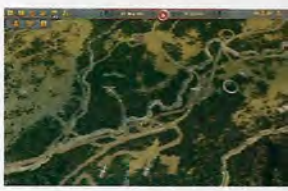
Por Sergio Bustos

Siempre me gustaron los trenes. De pequeño, pese a crecer en una familia de barrio, aquellos Reyes de Oriente lo sabían. No sé cómo ni por qué, pero alguien conocía que a mi abuelo, quien me aventuró en múltiples viajes sobre las vías de Madrid durante mi infancia, siempre le respondía que quería ser conductor de trenes de mayor. Seguro que fue Baltasar, mi favorito; un tío moderno y atento que me regalaba dinosaurios –mi otra gran pasión– y algún que otro tren eléctrico. Dos décadas después, este proyecto de conductor de trenes es periodista, y trabaja como crítico de videojuegos. Videojuegos y trenes. Trenes y videojuegos. Aquí es cuando aparece *Railway Empire*, el típico título de estrategia y gestión al que, si no tienes mucha cosa pendiente, terminas adicto y henchido de tantas horas empleadas en él. Lo distribuye Meridiem Games, está editado por Kalypso y ha sido desarrollado por Gaming Minds Studios. Si rebuscas antecedentes, parece resultar una mezcolanza más que adecuada para el género.

Doblado al español, con un sistema similar al seguido en la saga *Tropico* y con un tutorial muy completo para que nadie descarrile, *Railway Empire* tiene los ingredientes que buscamos para partir. Nos encontramos en la Estados Unidos de 1830, donde la industria florece y el gigante de metal ferroviario permitirá a sus dueños amasar un imperio de redes y fortuna. El destino es el siglo XX; el objetivo, ser la compañía referencia; los medios para lograrlo, diversos. Desde el desarrollo de más de 300 tecnologías a través de cinco eras hasta el sabotaje más ruin a tus competidores. Las técnicas poco ortodoxas son tentadoras, pero lo cierto es que el juego cuenta con la profundidad suficiente como para superar a tus tres magnates rivales sin tener que recurrir a ellas. Los edificios de mantenimiento, las torres de aprovisionamiento, el personal eficiente y una rápida reacción a los contratiempos son elementos muy a tener en cuenta. Asimismo, ser dúctil a la hora de gestionar diferentes negocios que adquirimos y planificar correctamente la investigación y el desarrollo decidirá si nuestra economía cuenta con unos cimientos lo suficientemente hercúleos como para perdurar en el tiempo.

Pero, aunque la sección lleve tal nombre, y el juego trate sobre el ferrocarril, no nos subamos al tren del hype tan rápido. La interfaz está bien llevada, pero algunos elementos no son lo suficientemente intuitivos. De la misma manera, echamos de menos más contenido instructivo e histórico sobre el progreso que supuso en su momento la aparición de un medio de locomoción tan rompedor. Es una oportunidad perdida.

Pese a todo, el simple hecho de poder diseñar tus propios trazados ferroviarios, disponer de diferentes trenes y vivir la evolución de la locomoción a vapor resulta una experiencia muy disfrutable. Para quien simpatice con los trenes, claro. En mi caso, *Railway Empire* tiene mi interés, lacónico pero a su vez impelido por la nostalgia. Gorra, silbato, viajeros al tren... El anhelo de una infancia. ■



HYPE

FROSTPUNK

Desarrollador/Editor 11bit Studios
Formato PC
Origen Polonia
Lanzamiento 2018

El desarrollador de *This War of Mine* publica ahora un simulador de ciudad de la era glacial

Uno de nuestros trabajadores se encuentra tullido. Entre la hipotermia mientras transportaba combustible desde las lejanas pilas de carbón, más allá de la ciudad, y el hambre por la falta de suministros en la cocina, se desmayó y lo llevaron al centro médico. Pero, en vez de curarle, el doctor le dejó lisiado, y ahora que ya no puede trabajar es una carga para nuestra sociedad. La gente pregunta si deberíamos construirle un hogar donde le cuiden, pero la mera idea es ridícula: ni siquiera podemos alimentar a todo el mundo.

Frostpunk es un nuevo juego de estrategia y construcción de ciudades del estudio que desarrolló *This War of Mine*. Se imagina una Inglaterra Victoriana alternativa a la que acaba de golpear una nueva glaciación, y te empuja a salvar a tu gente construyéndoles una ciudad al calor de un inmenso y humeante generador. Pero, a medida que la temperatura se desploma y los recursos se agotan, construir se convierte en solo la mitad del desafío, ya que esto es una mezcla de las estrategias a largo plazo de juegos de construcción como *Sim City* y las estrategias minuto-a-minuto de juegos de supervivencia como *The Long Dark*.

Como *This War of Mine*, *Frostpunk* contempla lo que la gente se ve forzada a hacer bajo mucha presión. "*This War of Mine* iba en gran medida sobre las diferentes consecuencias de la supervivencia", nos cuenta el jefe de diseñadores Kuba Stokalski. "Queríamos partir de eso, y la forma natural de agrandarlo era preguntarse qué haría una sociedad enfrentada a la supervivencia".

El error del doctor fue culpa nuestra: decretamos que nuestros médicos se arriesgaran con procedimientos difíciles para liberar más camas para los nuevos enfermos. El hambre también fue culpa nuestra: no enviamos a suficientes cazadores a por comida, y en su lugar les hicimos buscar acero para construir un nuevo taller. Y el frío: pese a que la temperatura bajó hasta los 40º bajo cero, no sobrecalentamos el generador por miedo a forzarlo demasiado. Porque si falla el generador, morimos todos.

Los errores, lo que pasamos por alto y las mejores intenciones chocan y se multiplican. Y ahora la gente protesta porque tienen demasiado frío, y debemos prometerles que sus demandas serán escuchadas. Pero, ¿deberíamos prometerles que les calentaremos enseguida? ¿O nos damos más tiempo para no arriesgarnos a minar su fe en nuestro liderazgo? Ya ha caído la noche, los trabajadores deben descansar y nuestras reservas de carbón empiezan a agotarse.

Pese a su nombre, *Frostpunk* es un juego sobrio y reflexivo en el que no tomas decisiones malvadas, o ni siquiera malas. Cuando eliges proclamar un edicto que permite poner a trabajar a los niños, es por pragmatismo. Aliviará la presión sobre nuestros trabajadores adultos y asegurará que podamos reunir más comida y construir casas más calientes, para que haya menos gente viviendo en tiendas. Pero si un niño resulta herido mientras trabaja, eso tendrá un gran efecto sobre la gente. La enfermedad, el hambre, el frío y la muerte son constantes, pero el efecto moral de tus decisiones lo marcan dos medidores: Esperanza y Descontento. Una población descontenta puede rebelarse y ahorcarte. Una desesperada, abandonará tu ciudad.

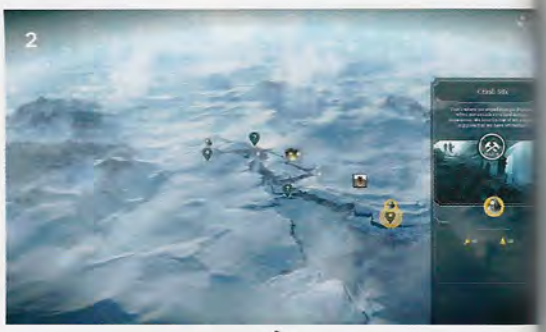
El jefe de diseñadores Kuba Stokalski diseñó anteriormente el juego indie de estrategia estelar *Spacecom*

"Demuestra que es un área filosófica muy interesante a explorar, especialmente con lo que está ocurriendo ahora con los movimientos sociales y los cambios globales", dice Stokalski. El entorno Victoriano es un intento explícito de situar *Frostpunk* dentro de la Revolución Industrial Británica y las obras de teoría social que la rodearon, como *la situación de la clase obrera en Inglaterra* de Friedrich Engels, además de temas modernos como el cambio climático y el aumento de la automatización.

Como líder de esta sociedad, te enfrentas a una sucesión de toques sutiles que te recuerdan a la gente que trabaja debajo. Frecuentemente te expresarán sus preocupaciones, y te plantearán problemas para los que deberás tomar decisiones difíciles. Si un niño resulta herido en un accidente laboral, puede que te pidan que reconsideres tu ley. Quizás deberías volver a prohibir el trabajo infantil; pero entonces perderás productividad. ¿Y si lo limitas a labores seguras? ¿Quizás con eso bastaría? Aunque si la presión aumenta, mantener a los niños trabajando puede ser un riesgo necesario.

A veces te pedirán que hagas una mejora, como acabar con los sin techo en la ciudad, que puedes querer prometer arreglar, bien de forma inmediata, bien en un plazo de X días. Estas peticiones (en la práctica, minimisiones), suelen apuntar a una forma mejor de jugar, pero cuando las cumples también conectan emocionalmente, porque se relacionan con necesidades humanas. A veces discurren de manera contraria a tu estrategia, como que te pidan un pub cuando intentas concentrarte en encontrar suficiente carbón para mantener el generador activo. "Comprender que

Los conceptos más elevados de *Frostpunk* nacieron de la idea de una Era Glacial que azota Gran Bretaña y la imagen de un gigantesco generador de vapor. De ahí salió el tema de la supervivencia



1. La forma de la ciudad queda definida por el calor que arrojan los diversos generadores y los caminos que construyas hasta los puntos de suministros en el exterior.
2. Cuando construyas el Puesto de Avanzada podrás enviar expediciones en busca del recurso más valioso: personas..
3. Para que funcionen los edificios como el Taller, donde investigas mejoras de la producción y nuevas construcciones, debes asignarles trabajadores.
4. El suministro de carbón es crítico: si se te acaba, el generador se apagará y todos moriréis por congelación.
5. La gente te suele pedir que mejores sus condiciones. Si lo logras, les darás esperanza y satisfacción.
6. Aunque *Frostpunk* saldrá inicialmente para PC, la naturaleza concéntrica de la ciudad hace que los controles con mando de consola sean más que viables

no siempre estarás de acuerdo con lo que te piden es una de las capas que nos permiten poner más empatía en la sociedad como grupo", dice Stokalski. "Construimos canales para que empatices con cada uno de ellos: te sabes sus nombres, quiénes son, por lo que han pasado. Pero cuando tienes 80 personas (y luego más) no puedes empatizar con todos, y al mismo tiempo queremos que sientas algo por la sociedad como un todo".

Frostpunk es un juego siniestro, de moral gris y pragmatismo. Pero su preocupación por la gente y lo que implica ser responsable de ellos abre un mundo de matices que nos recuerda el trabajo de otros estudios polacos como CD Projekt Red, creadores de la serie *The Witcher*, que también encara historias profundamente humanas sobre lo que la gente hace cuando las cosas van mal. "Quizás se debe a nuestra historia como pueblo", dice Stokalski. "Hasta la Primera Guerra Mundial no tuvimos un país propio, porque estábamos invadidos por Rusia, Alemania y los austrohúngaros. Entonces hubo un breve periodo de independencia, luego la Segunda Guerra Mundial, y después los Comunistas. Que eso esté en nuestra mentalidad colectiva puede significar que queremos ver significados más profundos en lo que hacemos. Esta historia nos recuerda cosas malas no mucho antes de los tiempos modernos, que nos hace cuestionar nuestro modo de vida, nuestro sistema de valores, lo que es bueno y lo que es malo. Quizá esa sea una de nuestras inspiraciones".

El resultado es un juego que se nota muy distinto a los constructores de ciudades y títulos de estrategia que suelen venir de Estados Unidos. En vez de dominar y ganar, *Frostpunk* habla del viaje que emprendes para asegurar la supervivencia de tu sociedad, y cómo te sientes por la forma en que la has alcanzado. ¿Podrías haber tomado mejores decisiones? Resulta probable. ¿Valió la pena la supervivencia a cualquier coste? A ti te tocará juzgarlo. ■

Juega según las reglas

La presión que aplica *Frostpunk* fuerza a los jugadores a tomar decisiones duras, pero 11bit Studios tuvo que pensar en todos los niveles de usuarios para asegurarse que encajaba con ellos. Eso ha significado una gran cantidad de pruebas, durante las cuales Stokalski vio cómo los jugones arrasaban en el terreno económico, mientras costaba mantener con vida a jugadores menos expertos. El Libro de las Leyes fue la clave: el compromiso entre sus edictos ayudó a poner en vereda a los buenos jugadores y dio un empujón a los menos habilidosos. "Lo más importante es que proporcionemos la experiencia de intentar sobrevivir como sociedad, mostrarte hasta dónde llega la gente, y queríamos modelar eso sin importar la habilidad. Tendrás que tomar decisiones y ver hasta dónde estás dispuesto a llegar para sobrevivir".

H | Y
P | E

RONDA

BAYONETTA 3

Desarrollador Platinum Games **Editor** Nintendo **Formato** Switch **Origen** Japón **Lanzamiento** Por confirmar

Ahora que *Scalebound* está muerto, ¿es este el próximo proyecto de Hideki Kamiya? Con el estudio de Osaka disfrutando del éxito de *Nier: Automata*, sospechamos que Kamiya tiene ganas de volver al foco de atención. Nos apuntamos. Mientras, el recopilatorio de los dos primeros juegos nos mantendrá ocupados.

VACATION SIMULATOR

Desarrollador/ Editor Owlchemy Labs **Formato** PSVR, Rift, Vive **Origen** Estados Unidos **Lanzamiento** 2018

El segundo experimento de Owlchemy Labs con la realidad virtual usa de nuevo una premisa mundana para hacer cosas muy, muy locas, a pesar de que debería estar haciendo otras cosas. Sencillo, divertido y raro, como nos tiene acostumbrados.

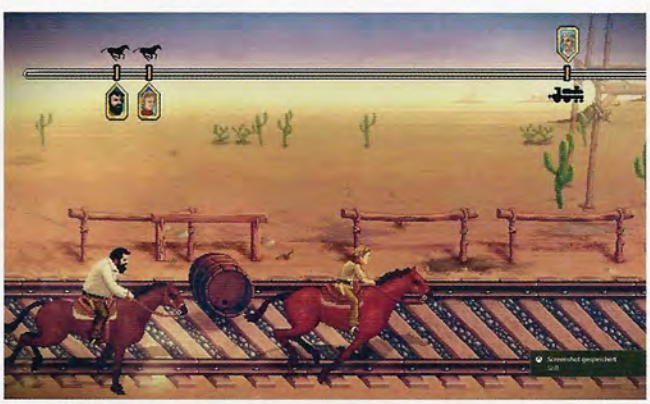
PROJECT HOSPITAL

Desarrollador/Editor Oxymoron Games **Formato** PC **Origen** República Checa **Lanzamiento** 2018

El simulador *Theme Hospital* es el claro punto de referencia para el debut de Oxymoron Games, que promete curarnos la nostalgia. Con un amplio abanico de herramientas de construcción y enfermedades reales que deberán ser tratadas, este proyecto goza de una buena salud.

SLAPS AND BEANS

Desarrollador Trinity Team **Editor** Buddy Productions **Formato** PC **Lanzamiento** Ya disponible



La mítica pareja cómica formada por Bud Spencer y Terence Hill regresa a guantazo limpio en un *beat'em up* que recrea las grandes escenas de sus películas, como las que acaban a mamporros, en un título de estética clásica repleto de plataformas, alguna fase de conducción y hasta minijuegos. Atención a la BSO, un auténtico tributo a este par de titanes del celuloide.

FINAL FANTASY
30º ANIVERSARIO

Una historia eterna

La leyenda jamás contada de la mejor saga RPG del mundo

POR SIMON PARKIN

El último día del desarrollo de un nuevo juego de *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, un hombre que parece que no borraría esa amable sonrisa ni aunque te pidiera que recogieras tus cosas y no volvieras nunca, reúne a todo el equipo en la oficina. Juntos, en un silencio que denota cansancio y emoción, todos se sientan y miran el final del videojuego en el que han estado trabajando durante semanas, meses, y como en el caso de las últimas entregas, durante años. Caen lágrimas, se derrama champán. Por fin se ha terminado el juego.

Aunque, por supuesto, el nombre de *Final Fantasy* siempre ha sido un nombre un tanto inapropiado. La mañana siguiente a la finalización del videojuego, el somnoliento equipo se reúne de nuevo, pero esta vez cada miembro tiene una hoja en blanco de papel con una única cosa escrita: "¿Ahora, en qué mundo?". Las demás sagas importantes de la industria del videojuego vuelven con cada nueva entrega a Hyrule, Azeroth, San Andreas y otros muchos. Sin embargo, en la saga de *Final Fantasy*, cada mundo se crea de nuevo, en un acto continuo de creación y reinvención que, durante tres décadas, ha representado una constelación de realidades, cada una distinta, pero con algunos pilares comunes.

El mundo de la creación de multiversos comenzó en un salón de belleza a las afueras de Tokio a mediados de los años 80. Sakaguchi, un estudiante por aquella época, envió una solicitud a Square, una pequeña y caótica empresa nueva, porque creía que no tenía ni las habilidades ni la experiencia para trabajar en otros estudios de videojuegos de mayor renombre. Junto a un diverso grupo de jóvenes, aprendió a hacer videojuegos frente a secadores de pelo viejos y espejos panorámicos. La empresa estuvo a punto de quebrar numerosas veces, en parte por la arrogancia del fundador de Square, Masafumi Miyamoto, un chico de veintitantos años con un trabajo a tiempo parcial en la Universidad de Keio, que casi deja a la empresa en bancarrota.

La historia de estos comienzos y los años siguientes nunca se ha contado por completo; en particular porque muchos de los participantes claves se quedaron por el camino de manera dramática. Sakaguchi, el visionario creador de *Final Fantasy*, dejó Square tras la oscura nube que trajo consigo el fracaso comercial de *Final Fantasy: La fuerza interior*, una película CGI que tuvo unas pérdidas de 90 millones de dólares en taquilla. Tras su marcha, el primer ejecutivo de Square les ordenó a sus empleados que no hablaran con Sagakuchi, en un intento por extirpar su influencia.

Durante los últimos años, el hielo se ha derretido de alguna manera, tal y como la saga, en las entregas *XIV* y *XV*, ha empezado a redescubrir esa magia salvaje de sus comienzos. Una reconciliación que permite que, en este trigésimo aniversario del primer videojuego, la historia salga a la luz, de alguna manera, por aquellos que estuvieron ahí y la cuenten por fin con sus propias palabras.

Sede actual de Square Enix en Shinjuku, Tokio. Las cosas no eran tan lujosas al principio. Hace 30 años, los fundadores crearon la empresa en un estudio vacío de un peluquero.

EN *FINAL FANTASY*, CADA MUNDO SE CREA DE NUEVO, EN UN ACTO CONTINUO DE CREACIÓN Y REINVENCIÓN

Hironobu Sakaguchi (al frente, en el centro), Nobuo Uematsu (al frente, a la izquierda) y otros miembros del equipo del videojuego *Cruise Chaser Blassty*, en marzo de 1986. El artista de arte píxel, Kazuko Shibuya (al fondo, en el centro) creó el estilo de los personajes dentro del juego durante las seis primeras entregas

CAPÍTULO

I

El comienzo

Hironobu Sakaguchi

Crecí en un lugar llamado Ibaraki, una región rural al norte de Tokio. Cerca de mi casa había una pared de un acantilado. Cuando iba a la escuela de primaria, iba allí y movía las piedras en busca de piedras preciosas y fósiles. Un día, un hombre mayor con un maletín se me acercó. Me dijo que me había visto trabajando ahí todos los días. Me explicó que era geólogo, abrió su maletín, lleno de fósiles inmaculados y piedras preciosas; me preguntó si me gustaría cambiar uno de mis especímenes por uno ya pulido. Después de eso, todas las semanas durante unos dos años, intercambiaba mis excavaciones con ese hombre, hasta que tuve suficientes piedras pulidas como para llenar una vitrina en mi cuarto.

Nuestra casa estaba repleta de libros. Mi madre, que era una devoradora de libros, tenía un trabajo de veinte volúmenes de insectos y mariposas escrito por un etimólogo británico. Iba a clase de piano desde los cinco años y cuando empecé el instituto, fundé un grupo que se llamaba Bichou, "mariposa bonita". Pensé que me convertiría en un músico profesional y comencé a dar un montón de conciertos en mi escuela. Reservé un local enorme para que mi grupo diera un concierto, y como no quería perder dinero, imprimí las entradas y comencé a venderlas en una escuela para chicas. Cuando mis profesores se enteraron, casi me expulsan.

Cuando llegué a la universidad, el Apple 2 acababa de salir y quería uno. Eran sorprendentemente caros, y yo un estudiante que no podía permitirse ningún tipo de gasto, cómo no, fui a Akihabara, el barrio electrónico de Tokio. Allí vendían copias baratas y estas también eran bastante caras, pero aun así, me las arreglé para comprarme una. Cuando ya tenía el equipo, quería comprarme programas, por lo que necesitaba un trabajo a tiempo parcial. Ahí fue cuando vi la oferta de Square. Pensé que encajaría porque estudiaba programación en la universidad y podría coger alguna experiencia en el trabajo, pero aún soñaba con ser músico.

Square acababa de empezar cuando me uní y la empresa estaba en un antiguo estudio de peluquería que habían alquilado. No teníamos suficientes ordenadores para todos, así que teníamos que usarlos por turnos. Nuestro fundador, Masafumi Miyamoto, trabajaba en el departamento de ciencia y tecnología en la Universidad Keio, que estaba cerca de nuestro estudio. Su idea era captar alumnos de la universidad para que trabajaran en la empresa, pero al final nunca contrató a ningún estudiante de esa universidad. Yo cogí el trabajo porque mis habilidades de programación todavía eran un tanto básicas. Sentía que si intentaba entrar en una compañía más establecida, como Konami o Namco, que ya eran bastante conocidas, solo me darían tareas básicas. Mi entrevista la hice con el vicepresidente Hisashi Suzuki. Estaba en una situación parecida a la mía en la vida, era muy joven y solo tenía un trabajo a tiempo parcial. Todo fue muy informal, Suzuki me decía: "Venga, vale, únete a la empresa".

El primer trabajo que me asignaron fue como parte del equipo de programación de un juego basado en el programa de juegos Torin-ingen. Era un concurso de hombres-pájaro, la gente hacía disfraces y saltaban desde un embarcadero para ver cuánto podían volar antes de caer al mar. Entonces, de repente, disolvieron el equipo y se canceló el proyecto. Poco después, me enteré de que había sido porque Miyamoto no había registrado la licencia, y programa de televisión se había enterado de lo que estábamos haciendo y nos lo suspendieron. Esa es la clase de compañía que éramos por entonces: caótica. Poco después de eso, nos mudamos a una oficina más profesional de tres habitaciones en Yokohama. Era un buen lugar porque todos éramos estudiantes y era como tener un sitio en el que pasar el rato. Fue entonces cuando empezamos a trabajar en nuestro primer juego: *The Death Trap*.

Después vinieron otros pero la verdad es que no sacamos ningún gran juego. Era bastante duro, sinceramente. Cuando se deshizo el equipo de Torin-ingen, me movieron al siguiente proyecto y pasé a ser director. No me ascendieron realmente, simplemente pasé a ser director de ese punto en adelante. Tenía 22 años cuando pasé a ser un trabajador de jornada completa. No volvíamos mucho a casa durante esos años. Empezábamos a trabajar a mediodía y seguíamos hasta la tarde-noche, y luego salíamos a beber. Las leyes eran distintas entonces, así que los salones recreativos podían estar abiertos toda la noche. Nos pasábamos casi toda la noche jugando y por la mañana, o nos íbamos a casa a dormir un par de horas o volvíamos a la oficina. Todo era nuevo. Mi generación fue la primera en hacer videojuegos. No había gente con experiencia en la compañía, podíamos tomar nuestras propias decisiones. Éramos totalmente libres. La sensación de libertad era increíble.

Llegó el momento en el que teníamos que contratar urgentemente a artistas para que dibujaran esos juegos, así que contratamos a tres personas de una universidad de arte de la ciudad. Una de esas personas era amiga de Nobuo Uematsu. Un día, me habló de ese joven compositor amigo suyo. Resultó que trabajaba en una tienda de alquiler de discos

Hironobu Sakaguchi

De niño, Sakaguchi, que creció en el distrito rural de Ibaraki, al norte de Tokio, había planeado que sería músico profesional. Tocó en diferentes bandas y mostró un espíritu emprendedor temprano al vender entradas y dar conciertos en auditorios locales. Sin embargo, sus sueños cambiaron cuando vio por primera vez el ordenador Apple 2. Mientras estaba en la universidad, Sakaguchi ahorró y compró una imitación del aparato, en la que programó un par de juegos RPG básicos por diversión. En poco tiempo, su afición pasó a ser su profesión cuando se unió a Square, por entonces una pequeña empresa prácticamente de estudiantes universitarios. El trabajo le distrajo de sus estudios, los cuales tardó ocho años en finalizar, tiempo en el cual se hizo el primer Final Fantasy.

> NO HABÍA GENTE CON EXPERIENCIA EN LA COMPAÑÍA. ÉRAMOS TOTALMENTE LIBRES
>
> **Hironobu Sakaguchi**

Entre las flores de cerezo está la Universidad Keio, a la que fueron Sakaguchi y otros miembros en el comienzo de Square

Nobuo Uematsu

Cuando acabé la universidad, quería ser compositor profesional, pero no había trabajo. Vivía en un apartamento con un montón de artistas, escritores y compositores en situaciones parecidas a la mía. Nos reuníamos, hablábamos y bebíamos por la noche, pero ninguno tenía expectativas de trabajo en ese momento. Una de estas personas era Miki Yukinoura, diseñadora gráfica en una compañía pequeña que se llamaba Square. Trabajó en el primer juego de Square, *The Death Trap*, y me preguntó si me gustaría componer algo de música para el juego nuevo que estaban haciendo. Se llamaba *Cruise Chaser Blassty*, y necesitaba algunos temas adicionales, ya que pensaban lanzar el juego con un disco de vinilo. Compuse en casa con una grabadora de cuatro pistas y algunos sintetizadores.

En ese momento, trabajaba en una tienda de alquiler de discos cerca de donde vivía en Hiyoshi, Yokohama. La tienda estaba a la vuelta de la esquina de las oficinas de Square de entonces. Así que, antes de que me pidieran el trabajo, ya conocía a Hironobu de cuando venía a alquilar discos de Kate Bush. Por entonces, en mi vida había un montón de gente extraña, gente de la que podías decir que prácticamente tenían poderes ocultos. Uno de estas personas se acercó y me dijo: "Señor Uematsu, tu vida está a punto de cambiar. Vas a tener mucho éxito". Justo la semana siguiente iba andando por Yokohama, y por casualidad, Hironobu estaba en la acera de enfrente. Cruzamos para hablar. Me preguntó qué estaba haciendo en ese momento y me dijo que querían que Square fuera una compañía seria, y me preguntó si quería trabajar allí. Esa fue mi entrevista, en medio de la calle.

Nobuo Uematsu

Nobuo Uematso nació en Kochi, en la isla de Shikoku, Japón. Fue un gimnasta prometedor y de niño quería ser luchador profesional. La hermana de Uematsu tocaba el piano. Él aprendió un poco de manera autodidacta, pero nunca dio clases. En la universidad, Uematsu formó una banda que se llamaba Random House, pero al poco tiempo se dio cuenta de que no había nacido para actuar, así que decidió centrarse en componer música. Una compañía de música se puso en contacto con el cantante principal de Random House. Los grandes almacenes Marui le pidieron que compusiera una canción publicitaria que cantaría después. Este éxito temprano fue algo puntual. Con 25 años, Uematsu seguía trabajando en la tienda de alquiler de discos a las afueras de Tokio.

Sakaguchi En ese momento Miyamoto se me acercó y me dijo: "Ahora vamos a ser una compañía seria". Eso hizo que me fuera más fácil reclutar a gente para la empresa. Cuando me encontré a Nobuo en la calle, le dije que íbamos a convertirnos en una empresa profesional. Como parte de ese cambio, Miyamoto decidió alquilar un nuevo estudio en Ginza, el distrito de alto nivel de Tokio.

Cuando Nasir Gebelli aceptó la oferta de trabajo de Square en Japón, era un programador de videojuegos de acción famoso en el mundo de Apple 2. Mereció la pena. En el año 1994, Gebelli se jubiló para vivir de los derechos de autor

> "TENÍAMOS LA SENSACIÓN DE QUE LA COMPAÑÍA IBA A CERRAR"
>
> **Nobuo Uematsu**

Uematsu Eso fue parte de lo que me dijo: Square se iba a mudar a Ginza, o a otra zona increíblemente cara del centro de Tokio. Pensé que la compañía iba bastante bien. Eso sin duda influenció para que aceptara la oferta. Sorprendentemente, nos mudamos a una lujosa oficina dos o tres meses después. Era un verdadero edificio de oficinas, pero el alquiler era bastante caro: 10 000 yens aprox. al mes. Después de un par de meses, no podíamos pagarlo y nos mudamos.

Sakaguchi La oficina que alquilamos en Okamachi era mucho más pequeña, como una décima parte de la oficina de Ginza.

Uematsu Eso amplió la expectativa de vida de la compañía, pero Square todavía no había creado ningún videojuego exitoso. Los que estábamos en la zona de producción teníamos la sensación de que la compañía cerraría pronto. Pero éramos todos jóvenes, pensábamos que nos iríamos y haríamos otra cosa si no salía bien.

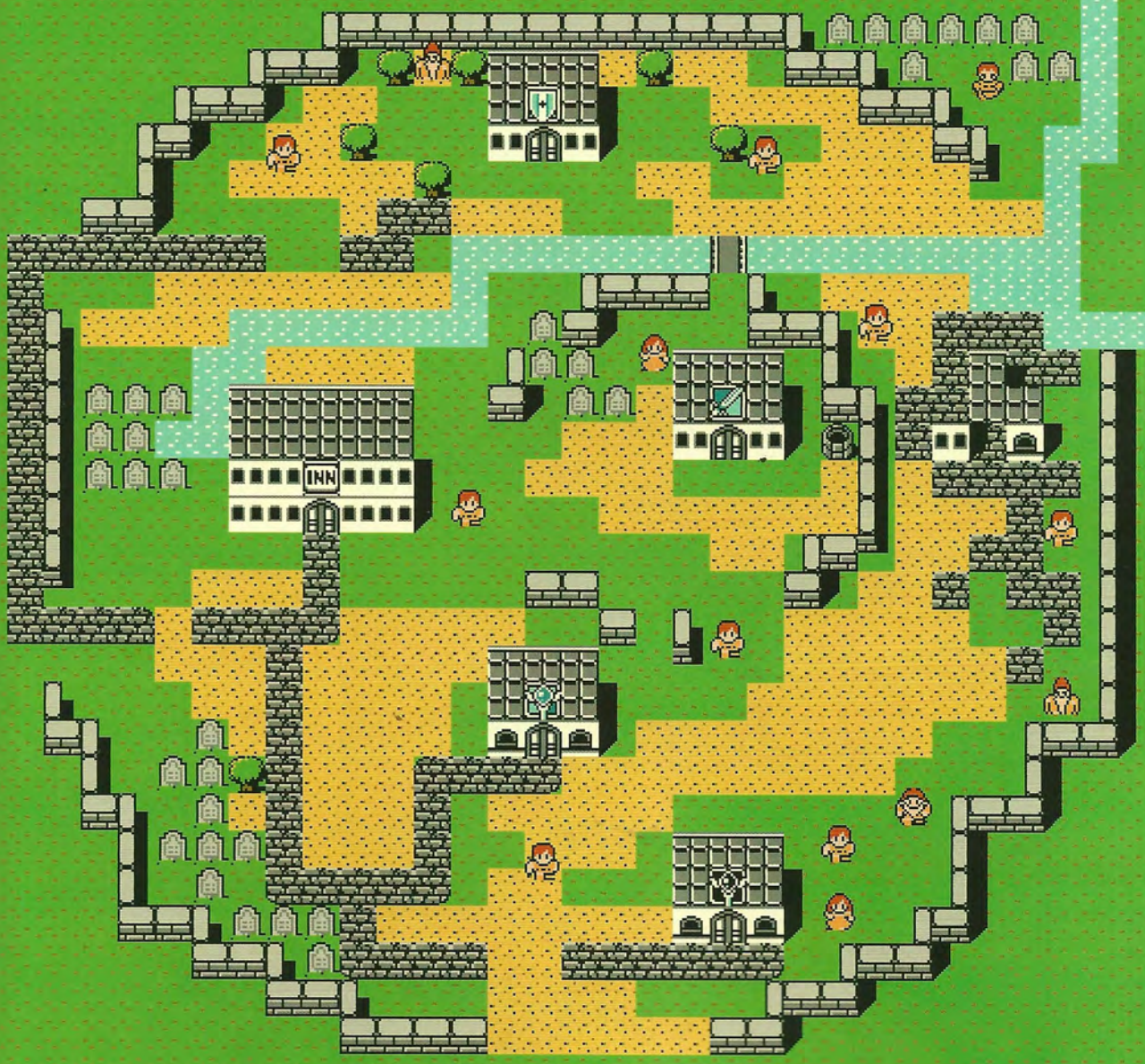
Sakaguchi Entonces tuvimos un golpe de suerte. Un año después de que me uniese a la compañía, contratamos a Nasir Gebelli, un programador iraní que se había ido a América después de la revolución cultural de Irán. Era una leyenda de la programación en Apple 2, y uno de mis dioses. ¿Cómo convencimos a un programador tan famoso para que se mudara a Japón y trabajara en una compañía pequeña? Bueno, Miyamoto estaba en los Estados Unidos y conoció a Gebelli en una fiesta. Gebelli le dijo que se acababa de divorciar de su mujer y necesitaba un trabajo. No tenía nada de dinero, isolo un Ferrari que perdió en el acuerdo de divorcio! Miyamoto me lo contó todo y, justo al momento, me dijo que yo me encargaría de Gebelli en Japón, ipero yo no sabía hablar inglés! Cuando Gebelly llegó, me dijo que solo comía bistec. Cada día, tenía que llevarlo a comer a un restaurante de bistecs. Yo entonces

***Cruise Chaser Blassty*, uno de los primeros juegos de Square y el primero en el que Uematsu contribuyó. Se lanzó al mercado con la banda sonora en un disco de vinilo rojo, el primer ejemplo de los increíbles productos comerciales por los que Square se haría famosa**

CAPÍTULO

11

El final se acerca



Sakaguchi Después de mudarnos a Ginza, la compañía tenía problemas financieros. Habíamos intentado hacer juegos para la consola Famicom Disc System pero no teníamos la habilidad suficiente como para competir con compañías más grandes. Para ayudarnos, Miyamoto reunió a los cuatro directores de videojuegos y nos dijo que cada uno pensara en una idea para un juego. El resto de empleados votaría el juego que deberíamos hacer, basándose en la probabilidad de triunfar que pensaban que tenía cada una de las propuestas.

Llevaba años queriendo hacer un RPG después de jugar a *Ultima* y *Wizardry* en el Apple 2, pero Square estaba centrada en hacer juegos para la consola Famicom, y al no tener una función de guardado en el cartucho, no se me ocurría una manera de hacer que ese tipo de juegos funcionara. Entonces, llegó el juego *Dragon Quest* de manos de Enix. Usaba un ingenioso sistema basado en el código que permitía que los jugadores que guardaran el progreso de su partida. Era primitivo y simple, por supuesto, pero funcionaba.

Así que, aposté por *Final Fantasy* como propuesta a la compañía. Les dije a los trabajadores que, si escogían mi juego, venderíamos más copias que *Dragon Quest*, y se rieron. Cuando llegó el momento de que los trabajadores escogieran el juego que querían hacer, solo tres personas de todo el personal votaron por *Final Fantasy*. Una de esas personas fue Gebelli, que tampoco tenía más remedio por todas esas comidas que le había pagado. En realidad, Gebelli no sabía lo que era un RPG, él solo había programado juegos de acción. Se lo expliqué y me dijo: "¿Y qué tiene de especial eso?", a lo que le dije que hiciera lo que le decía y todo encajaría al final. Todavía me acuerdo de esa discusión.

Otro de los directores propuso una película que estuviera relacionada con la saga *Aliens*. Eso sonaba a que tendría éxito, ¿o no? El resto de los empleados pensaron lo mismo. Aun así, Miyamoto me dijo que podía hacer *Final Fantasy*, pero solo podía contar con cuatro personas en mi equipo. Por suerte, mi equipo tenía mucho talento y estaba compuesto por Koichi Ishii, Akitoshi Kawazu, Uematsu y Gebelli. Hicimos el juego en diez meses. En lo que a fantasía clásica se refiere, las novelas como la saga de *Elric*, por Michael Moorcock, o la de *Guin*, por Kaoru Kurimoto, influenciaron mucho a la gente de mi generación. Eran sagas de fantasía muy famosas por esa época. Las portadas de todos estos libros las dibujó un artista japonés: Yoshitaka Amano.

Amano El señor Sakaguchi acababa de empezar *Final Fantasy* y buscaba un artista para que hiciera algunos conceptos. Quería alguien que pudiera dibujar al estilo de la ciencia ficción, y pensó: "Vale, ¿qué dibujante famoso en Japón puede hacer algo con este estilo?".

Sakaguchi Sentía que necesitaba una base visual fuerte para *Final Fantasy*, sobre todo si íbamos a competir con *Dragon Quest*, ya que contaba con Akira Toriyama, que era muy famoso. Amano en ese momento no estaba al mismo nivel que Toriyama. Era conocido, por supuesto, entre la gente de mi estilo, pero no era un famoso convencional. Quizá eso me dio la confianza para llamarle por teléfono.

Amano Estaba en Yokohama cuando me llamó, y en esa época los videojuegos no eran para nada importantes. *Dragon Quest* ya había salido, pero yo no estaba muy seguro de qué iban los videojuegos. Cuando la prensa se enteró de lo que estaba haciendo, muchos no estaban de acuerdo. Me preguntaban por qué quería hacer algo así. Pero todos éramos jóvenes, Sakaguchi estaba en la veintena, y yo en la treintena. Vi la oportunidad para crear algo bueno y novedoso.

Yoshitaka Amano

Amano creció en Shizuoka, en el centro de Japón. Cuando tenía 14 años, un amigo le invitó a Tokio. Amano aceptó, pero en vez de visitar a su amigo, fue a la compañía de animación Tatsunoko Productions. Amano le enseñó al presidente de la compañía, Yoshida Tatsuo, su portfolio e inmediatamente le ofrecieron un puesto de trabajo. Amano dejó el colegio y trabajó en el estudio como diseñador de personajes y animador hasta los 30. Tras el fallecimiento de Tatsuo, Amano siguió por su cuenta y empezó a hacer encargos para libros y revistas, y fue así como llamó la atención de Hironobu Sakaguchi.

> "CUANDO LLEGÓ EL MOMENTO DE ELEGIR EL JUEGO QUE HARÍAMOS, SOLO TRES PERSONAS VOTARON POR *FINAL FANTASY*"
>
> **Hironobu Sakaguchi**

Sakaguchi No le di muchas indicaciones, solo le conté la trama del juego. Le dije que había cristales, los cuatro elementos y demás. Recuerdo que le conté que en una parte de la historia habría una roca enorme que bloqueaba el camino, pero no mucho más...

Amano Después del resumen del juego, dibujé unas seis o siete piezas, incluido el póster que se usó para la portada. Solo se había hecho la mitad del juego, así que tuve que echar a volar mi imaginación. De hecho, hubo un gran malentendido porque, al principio, Sakaguchi me enseñó un diseño píxel de uno de los personajes en una hoja de cuadros. Y pensé que eso era lo que quería, así que me fui e hice mi propia versión en otra hoja así. Sakaguchi vino y amablemente me dijo que eso no era lo que buscaban. Recuerdo que me pagaron bastante por mi trabajo. La cifra tenía un cero más de lo que me solían pagar por un trabajo así.

Sakaguchi Vaya, ¡no sabía eso! Nos estafó (risas). Ahora en serio, nos hizo muchos dibujos, mereció la pena.

Amano Nunca firmé un contrato de exclusividad con Square Enix. He

Yoshitaka Amano afirma que le pagaron diez veces más por ilustrar la primera portada de *Final Fantasy* de lo que jamás le habían pagado por un encargo

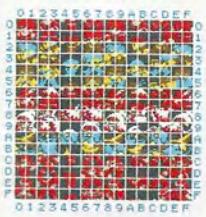
trabajado como autónomo desde el principio hasta la fecha..

Sakaguchi Por aquel entonces, conocí al editor principal de manga de la revista *Jump*, Kazuhiko Torishima. Era un editor muy famoso que había trabajado y enseñado a muchos de los dibujantes de manga japoneses. Le conté mis planes con *Final Fantasy*, y me dijo que deberíamos darles a los personajes más historia y un pasado. Y eso es lo que hicimos desde el cuarto juego en adelante, pero en los primeros, el juego de *Dragones y Mazmorras* era nuestro punto de referencia. Este juego permitía a los jugadores descubrir su pasado. Así que, decidimos que los protagonistas no tuvieran nombre, un papel concreto en el juego ni un pasado claro. Por eso decidimos que fueran huérfanos, eso encajaba con nuestra idea.

Al comienzo del desarrollo, hice una lista con todas las piezas musicales que necesitaríamos para el juego: tema de batalla, tema romántico, tema de mazmorra, etc. Pero, de alguna manera, me olvidé de incluir la música que acompaña al título; aunque fuera una de las partes más importantes del juego. ¡No puede haber una pantalla de título sin música! Fui en el último momento a la oficina de Uematsu y le pedí que compusiera algo para la pantalla de título.

Uematsu Lo recuerdo como si fuera ayer. El juego estaba casi terminado, Sakaguchi vino a mi oficina y me dijo que necesitaba una canción más para el juego. Cuando le pregunté para cuándo la necesitaba, me dijo que de inmediato. Estaba tan serio que no pude decirle que no. No me dio ninguna directriz, y como tenía tan poco tiempo, solo usé unos arpegios y un efecto de retardo. No había melodía, y en mi cabeza, imaginé que la tocaban con un arpa. No creo que Sakaguchi se inmutara siquiera. Fue directamente al juego. No pensé que este preludio representaría tanto la saga de videojuegos.

Sakaguchi No quedaba apenas memoria en el juego. Para el final del juego, usamos un manto de estrellas, como si fuera un viaje por el espacio; así pudimos mantener la memoria al mínimo. Cada estrella era un píxel. La verdad es que le enseñé al equipo el salvapantallas del Macintosh y les pedí que copiaran eso. Acabó siendo una de las escenas más representativas del juego. Terminamos el desarrollo en unos diez meses. Recuerdo que fui a una tienda de juguetes el día de lanzamiento, ya que por aquel entonces no había tiendas de videojuegos. Vi un cristal al final de la tienda, y dentro había cinco juegos: uno de ellos era *Final Fantasy*. Fue muy emotivo. El agente de ventas creía que venderíamos 200.000 copias. Les dije que si solo íbamos a vender esos pocos, deberíamos dejarlo. Yo quería llegar a las 600.000. Al final, se comprometieron con nosotros y facturamos unas 400.000 copias.



> "LES DIJE QUE SI SOLO ÍBAMOS A VENDER 200 000 COPIAS, DEBERÍAMOS DEJARLO"
>
> **Hironobu Sakaguchi**

Kazuko Shibuya se encargó de traducir los lúgubres conceptos visuales de Yoshitaka Amano a sprites de juego funcionales durante la primera década de *Final Fantasy*. Los cuatro héroes se presentaron como una silueta en la pantalla de título de *Final Fantasy* para ahorrar ese valioso espacio de memoria. Este solo es un ejemplo más en el que las restricciones de espacio llevaron a soluciones peculiares e ingeniosas

CAPÍTULO

III

Problemas de desarrollo

Uematsu En ese momento Square no parecía una compañía de verdad. Era más como un proyecto estudiantil. La gente acababa las clases e iba por la tarde a trabajar. Creo que Sakaguchi se dio cuenta de que no podía trabajar y estudiar al mismo tiempo. Cuando *Final Fantasy* salió al mercado, él seguía en la universidad y yo estaba comprometido, necesitaba un trabajo estable. Creo que nos dimos cuenta de que no podía seguir siendo un pasatiempo juvenil. Teníamos que empezar a hacer cambios para ser más profesionales.

Sakaguchi No estoy seguro de en qué momento me di cuenta de que la compañía se había salvado. Nunca vi los números, así que no estaba seguro de en qué punto estábamos. Pero un año después de lanzar el primer *Final Fantasy*, salió el segundo. Después de eso, estaba seguro de que todo iba bien.

Yoshinori Kitase

Me pasaba todo el día jugando cuando se suponía que tenía que buscar un trabajo dentro de la industria. Me quedé atascado en un videojuego, así que fui a una librería y cogí una revista de videojuegos para saber qué era lo que tenía que hacer. En la última página había una oferta de trabajo de Square. No era muy concreta, creo que solo tenía cuatro líneas, decía algo así: "Somos Square y buscamos a gente que nos ayude a hacer nuestros juegos".

La obra de Amano se eliminó de la portada de la versión estadounidense de *Final Fantasy*, el primero de los tres juegos en salir al mercado en occidente

Muchos desarrolladores de videojuegos mandan una muestra de su trabajo, o una idea de un juego que quieran hacer. Yo no tenía nada de eso, así que mande un corto. Era un vídeo musical que hice en la universidad con cerdos robóticos animados que bailaban, inspirado en el videoclip de Michael Jackson, *Thriller*. Eso me bastó para conseguir el trabajo. Después me enteré por Sakaguchi de que al director ejecutivo de Square no le gustó el vídeo y no quería contratarme. Sakaguchi sí pensó que era interesante y luchó para que me contratara.

Cuando me incorporé en el año 1990, el equipo de Final Fantasy de Sagakuchi ya era bastante grande. Me asignaron el juego *Final Fantasy Legend* para Game Boy. Las diferencias entre nuestro equipo y el equipo principal eran notables. Dejando de lado a los dos directores, el resto éramos novatos. Teníamos unos ordenadores Mac en blanco y negro, mientras que el equipo principal tenía equipos a color.

Sakaguchi ya era toda una estrella por entonces. Había rumores que decían que iba a ascender a vicepresidente. Como éramos novatos, el juego se retrasó bastante. Recuerdo que Sakaguchi nos regañó un día, lo que nos motivó a trabajar más.

Yoshinori Kitase

Kitase estudió animación 2D en el departamento de estudios cinematográficos de la Universidad de Japón después de ver la película Star Wars e inspirarse con el trabajo de animación *stop motion*. Tras graduarse, comenzó en una pequeña compañía de animación en la que hizo animaciones *stop motion* para anuncios de televisión y programas para niños. Después de un tiempo, Kitase se dio cuenta de que tardaría demasiados años en tener una posición dentro de la empresa que le permitiera dirigir sus propios proyectos, por lo que decidió cambiar de trabajo. Vio un anuncio en Square cuando leía una revista de trucos de juegos en una tienda.

Uematsu Antes de la Super Famicom, los sonidos que podía crear eran muy limitados. No podía, por ejemplo, hacer el sonido de una flauta. Pero cuando Nintendo anunció la Super Famicom, de repente podíamos incluir fragmentos de canciones en los juegos. Sinceramente, este desarrollo técnico ayudó a que mi interés por hacer piezas para videojuegos continuara. Si las cosas hubieran seguido como eran al principio, seguramente me habría aburrido y habría intentado hacer otras cosas.

Sakaguchi Cuando la Super Famicom salió a la venta, fue muy emocionante. El *hardware* había mejorado mucho. Teníamos el Mode 7, una técnica de simulación 3D con la que podíamos probar todo tipo de cosas.

Uematsu Incluso con la posibilidad de crear muestras de canciones con la Super Famicom, producir a escala real seguía siendo un problema en estos sistemas. Había muchas limitaciones que tenías que tener en cuenta para sacar lo mejor del sistema y hacer diferentes tipos de

"ME ENTERÉ DE QUE EL DIRECTOR EJECUTIVO DE SQUARE NO QUERÍA CONTRATARME" **YOSHINORI KITASE**

El sistema de trabajo de *Final Fantasy* que define los roles de los personajes del equipo según su fuerza, habilidad mágica y demás, se ha convertido en el sistema distintivo de la saga, sobre todo porque permite que el jugador defina estos roles según su estilo de juego

piezas y efectos. Fue un reto pero los seres humanos conseguimos progresar aunque nos encontremos con estrictas limitaciones.

Sakaguchi Esas limitaciones se extendían al tipo de historia y ajustes que podíamos incluir en nuestros primeros videojuegos. Con los juegos para Famicom, teníamos que crear una historia en entornos muy limitados con recursos que se repetían. Esa estructura te obliga a pensar en cómo sorprender a los jugadores y mantener su interés; cómo crear giros dramáticos e interesantes que no usen recursos de procesamiento ni ocupen una parte de la memoria que necesitamos. Eso cambió con la Super Famicom y *Final Fantasy IV*. Por aquel entonces, la popular revistar Shonen Jump hablaría de un videojuego cada semana. Mi obsesión era que *Final Fantasy* apareciera ahí, sobre todo porque *Dragon Quest* había monopolizado ese espacio. Llegué al punto de hablar con el editor de la revista, Kazuhijo Torishima, para preguntarle qué teníamos que hacer para salir en ella. Empezó a enseñarme cómo crear personajes profundos con su correspondiente historia, y qué tipo de personajes de apoyo se necesitan para hacer avanzar al protagonista en el drama. Yo le enseñaba los guiones y él me señalaba todo lo que no le gustaba; así funcionaba. Yo reescribía el guion, y en algún momento, habría algo que le parecía bueno. Fue duro porque aprendía a base de críticas. Torishima ha sido fundamental en el crecimiento y la enseñanza de algunos de los autores manga más conocidos de Japón, así que, esa enseñanza tenía un valor incalculable. Me enseñó a escribir historias, básicamente.

Tetsuya Nomura

Me uní a Square como tester para *Final Fantasy IV*. La primera vez que oí hablar de la saga fue cuando iba al instituto y trabajaba en una tienda de juguetes a tiempo parcial. Los chicos que venían a la tienda estaban emocionados con un videojuego llamado *Final Fantasy* y me lo enseñaron en la televisión de la tienda. Al principio, me hubiera gustado dedicarme al diseño de publicidad, pero mientras estaba en la universidad, vi una oferta de trabajo de Square en

Tetsuya Nomura

Nació en Kochi, en la isla de Shikoku, a tres minutos del mar, de las montañas y rodeado de un inmenso cielo azul. Dice que comenzó a pintar antes que a andar; en una repisa de los padres de Nomura, todavía hay un dibujo de un león que hizo cuando tenía tres años. Cuando estaba en primaria, copiaba los personajes de los mangas en sus libros de ejercicios, y en secundaria comenzó a diseñar sus propios juegos de mesa. La primera consola de Nomura fue una Simple 10, un sistema anterior a la Famicom. Sin embargo, Nomura sostiene que en vez de disfrutar de los videojuegos de deportes, prefería dibujar en sus ratos libres. En el instituto, trabajó en una tienda de juguetes a tiempo parcial.

una revista. El anuncio tenía una ilustración de Yoshitaka Amano, y me acordé de que mi profesor de arte del instituto me dijo que iba por el camino de Amano, así que decidí enviar una solicitud. Recuerdo que mi abuela me dijo que nunca se consigue exactamente lo que uno quiere al empezar un trabajo, y pensé que, mientras lo conseguía, tener un trabajo en el que pudiera trasladar el arte de Amano a los videojuegos me valdría.

Amano Cada vez que empezábamos a trabajar en un nuevo *Final Fantasy*, me llegaba un resumen de los personajes: nombres, edades y el tipo de rol que desempeñaban en el juego. Todo esto llegaba en forma de texto, así que era yo era el encargado de imaginarme cómo era el personaje o el monstruo. Por ejemplo, el bahamut. Es un monstruo tradicional de una leyenda griega. Si buscas cuál es su aspecto, se supone que es una criatura fea y parecida a un cerdo. Cuando lo vi, pensé que el nombre estaba bien, pero que el aspecto no iba acorde al nombre, por lo que se me ocurrió que podría ser un dragón. Ahora, en Japón, cada vez que alguien escucha hablar de un bahamut, piensa en un dragón, y no en esa horrible criatura

> "NO TUVE MI PROPIO ESCRITORIO HASTA TIEMPO DESPUÉS DE UNIRME A LA COMPAÑÍA"
>
> **Tetsuya Nomura**

ARRIBA **Al final de los años 80, la Shonen Jump, una de las revistas más populares de Japón, sacaría en su publicación un videojuego cada semana. Dragon Quest era el que aparecía con frecuencia, y Sakaguchi se empeñó en que Final Fantasy ocupara ese puesto**

parecida a un cerdo de una leyenda griega. Pasó lo mismo con uno de los monstruos de invocación, Odín: surgió de mi imaginación. Años después, me encargaron un trabajo en el que tenía que dibujar al Odín tradicional para un libro de mitología nórdica. Cuando me puse a buscar cuál era su aspecto, todo lo que encontraba eran mis ilustraciones para los juegos de *Final Fantasy*.

Nomura La primera vez que vi a Sakaguchi fue en mi entrevista de trabajo. Me sorprendió que me fuera a entrevistar una persona tan importante, reconocí a Sakaguchi de las revistas. Cuando Square me contrató, le mandé un cuaderno de bocetos lleno de mis diseños de monstruos y personajes. Recuerdo que se quedó mirando algunos personajes femeninos que había dibujado y me dijo: "Así que, este es el tipo de chicas que te gustan, ¿no?". Eso fue lo primero que me dijo. Después de unirme a la compañía era tan novato que no tuve un escritorio propio hasta tiempo después. Éramos cuatro los que nos habíamos unido a la compañía al mismo tiempo, y teníamos que compartir un escritorio y un ordenador. Cuando me uní al equipo, ya llevaban bastante tiempo desarrollando el juego, por lo que no encontré muchos errores en *Final Fantasy IV*. En ese momento, prácticamente podías jugar sin problemas.

Sakaguchi Cada vez que hacíamos un juego de *Final Fantasy*, todas nuestras ideas se volcaban en él. Así que, cuando hacíamos uno nuevo, teníamos una pizarra completamente en blanco. Es complicado saber qué hacer a continuación. Pensar en hacer una historia más interesante es demasiado abstracto. Así que, echamos un vistazo a las mecánicas y vemos qué podemos desarrollar en esa parte del juego. Debido a que avanzamos mucho en la caracterización en *Final Fantasy IV*, decidimos centrarnos en las mecánicas para la quinta entrega.
Los personajes y los sistemas son como el agua y el aceite. A veces, no se mezclan. Por ejemplo en *Final Fantasy IV*, la historia de Cecil se ve reflejada en las mecánicas, ya que conforme su lucha interna avanza, pasa de ser un caballero oscuro a un paladín. Sin embargo, al darle más flexibilidad al jugador con las mecánicas en *Final Fantasy V*, y permitirle

elegir la clase que quiera, fue más difícil contar una historia personal profunda.

Kitase A pesar de que él estuvo a cargo del proyecto completo, de la gestión y en general, el líder del desarrollo, Sakaguchi todavía trabajaba junto a los miembros de su equipo y realizaba tareas de programación. Los dos trabajamos codo con codo en el equipo de escenarios de *Final Fantasy V*; nos dividimos el trabajo de programación de las escenas de historia según las localizaciones dentro del juego.
Él diseñó la escena inicial, esa en la que amanece y se ve al rey montado en su dragón. Cuando nos enseñó lo que había hecho, fue un momento increíble. Nos fuimos y pensamos cómo mejorar nuestras secciones. La verdad es que predicaba con el ejemplo. Era mi jefe, alguien con experiencia e importante dentro de la compañía, y aun así, éramos amigos en el día a día, nos dividíamos la carga de trabajo y hablábamos de los problemas cotidianos con sinceridad.

Sakaguchi Si no realizas ese tipo de trabajado detallado e involucrado, no sabes de qué se trata el juego que estás haciendo. Pero si tú mismo introduces los datos, es fácil saber qué es lo que tienes que hacer entre bastidores. Un director de un juego puede que quiera cambiar la iluminación de una escena en particular, pero si no sabe cómo funciona la iluminación, tampoco sabe el grado de esa petición, si es un cambio grande o pequeño. Es mucho mejor entender el juego si tú trabajas en él. Así que, seguí trabajando en programación hasta el séptimo juego, tras el cual tomé un papel estándar a nivel de productor.

Uematsu Casi hasta *Final Fantasy V*, el sueldo en Square era horrible. Los programadores tenían una vida de ensueño, por supuesto, ya que se les tenía como los más importantes. Pero los puestos más creativos, como músicos y artistas, no vivían tan bien. En realidad, el sueldo era tan malo que llegó un punto en el que consideré buscar un trabajo a media jornada en una tienda. A partir de *Final Fantasy V* en adelante, la alta administración cambió su forma de pensar: sabían que tenían que recompensar a los artistas y

Yoshinori Kitase fue fundamental a la hora de implementar el uso de la técnica de pseudo 3D de la Super Nintendo: Mode 7. Usó el efecto no solo para la representación del mapa, sino también en algunas escenas para añadir un efecto dramático

Hironobu Sakaguchi continuó como programador en la saga de videojuegos hasta el fin de la era de Super Nintendo. Kitase cita la escena del principio de *Final Fantasy V* que diseñó Sakaguchi, y en la que aparecía un rey volando en un dragón, como una de las mayores influencias en su trabajo

"EL SUELDO ERA TAN BAJO QUE CONSIDERÉ BUSCAR UN TRABAJO DE MEDIA JORNADA EN UNA TIENDA"

Nobuo Uematsu

músicos tanto como a los programadores. Mi sueldo casi se duplicó de la noche a la mañana, lo que me quitó toda la presión de encima e incluso pude ahorrar un poco.

Nomura En ese momento, cuando empezamos a desarrollar un nuevo *Final Fantasy*, todos los trabajadores mandábamos ideas y propuestas para el juego. Todos los que entraron en la compañía antes que yo, usaron sus ordenadores para hacer unas propuestas limpias y ordenadas, pero yo lo escribí todo a mano y llené mi presentación de fotos. Creo que mis estudios de diseño de publicidad me ayudaron entonces.

Sakaguchi escribía los nombres de los trabajadores bajo los títulos que había en producción y así los asignaba a los proyectos. Parece ser que a Sakaguchi le gustaron los diseños de los personajes que propuse para *Final Fantasy V*, porque

Amano recuerda que su padre, también artista, estaba siempre sucio, ya que trabajaba entre barnices

me puso como artista para ese proyecto. Para ser sincero, no tuve tiempo para ningún tipo euforia, ya que era la primera vez que tenía un puesto así y no tenía ni idea de cómo se desarrollaban los juegos.

Kitase Era un momento muy emocionante para estar en la compañía. Todavía teníamos esa gran rivalidad con *Dragon Quest* y estábamos muy motivados con superarlo en ventas. *Dragon Quest V* y *Final Fantasy V* estaban en desarrollo al mismo tiempo, no sabíamos cuál de los dos saldría primero al mercado. Estábamos desesperados por saber la temática y la idea del juego, y presionamos a todos los contactos que teníamos en la industria para intentar averiguar qué es lo que estaban haciendo.

Sakaguchi Creo que nunca conseguimos mucha información con ese tipo de táctica, de hecho, nunca tuvimos la suficiente información como para responder a lo que Enix estaba haciendo. Sin embargo, recuerdo que en *Dragon Quest V* podías elegir con qué chica casarte. Fue una idea de diseño acertada. Recuerdo que le dije a mi equipo que no haríamos nada así, no quería bajo ningún concepto copiar sus ideas.

Kitase El hecho de que *Final Fantasy* consiguiera hacer una quinta entrega era cosa de celebración, por descontado. Pero, en general, había una saturación en el mercado de juegos RPG. La gente se quejaba de que había muchos, así que la presión por introducir nuevas ideas se multiplicó, teníamos que introducir cosas que los jugadores no esperaran.

Sakaguchi Cuando empezamos a trabajar en el sexto juego, yo quería centrar la historia en una serie de personajes, en parte, para hacer algo completamente nuevo. La primera vez que vi esta forma de narrativa fue en *Star Of The Giants*, un cómic deportivo en el que cada miembro del equipo era el protagonista. Quería hacer algo parecido con una historia fantástica y un montón de personajes diferentes que permitieran que los jugadores tomaran diferentes bandos.

Kitase El equipo de *Final Fantasy VI* era mucho más grande. Sakaguchi todavía estaba involucrado en la creación de eventos, pero esta vez, sus responsabilidades como director le ocupaban mucho más el tiempo.

Hironobu Sakaguchi decidió incluir un conjunto de personajes protagonistas en *Final Fantasy VI* gracias, principalmente, al cómic *Star of the Giants*

Nos dejó casi todo el trabajo preliminar a mí y al equipo. Volví a ser el chico de los escenarios, lo que significaba que me tenía que encargar de escribir y dirigir las secuencias cinemáticas. Para que tuvieran un toque fresco e interesante, intenté añadir algo de 3D en estas cinemáticas. Por ejemplo, hay una escena en la que Daryl se precipita a la muerte. Quise que los jugadores tuvieran sensación de profundidad, de que el personaje se caía en la pantalla.
Solo hay una cosa de la que me arrepiento de ese juego. Una de las escenas más conocidas tiene lugar en la ópera. Antiguamente, se podían ver películas de misterio en la ópera. Ese era el ambiente que queríamos crear, uno lujoso y, al mismo tiempo, espeluznante. Nunca había ido a la ópera cuando hice esa escena. Tenía que imaginarme cómo sería la ópera. Sakaguchi me dijo que fuera antes de hacer esa escena, pero no lo hice. Ojalá hubiera ido antes de hacer esa escena, así hubiera sabido cómo era el ambiente allí antes de intentar recrearlo.
Me basé en el aspecto del auditorio del teatro Albert Hall, en Londres. Durante la promoción de *Final Fantasy XIII*, tuve la oportunidad de ir a visitar ese teatro por primera vez. Recuerdo que miré a mis alrededores y pensé que debería haber ido antes de hacer aquella escena.

ENCIMA **Yoshinori Kitase se basó en el teatro Royal Albert Hall para la famosa escena de la ópera de *Final Fantasy VI*. Hironobu Sakaguchi le dijo que fuera a la ópera antes de hacer esta escena, pero Kitase se arrepiente de no haber tenido tiempo para ir**

Amano Desde el primer juego al sexto, hacía un montón de piezas para cada título, entre 30 y 40 y que incluían el logo, el concepto general, y por supuesto, el diseño de cada personaje. *Final Fantasy VI* fue el último juego para el que hice tanto material. El primer personaje que te encuentras en el juego, Terra (o Tina en la versión japonesa), sigue siendo mi favorito; me parece que es fácil de dibujar.

Terra Branford (o Tina en la versión japonesa) fue la protagonista de la mayoría de diseños promocionales de *Final Fantasy VI*. Esta hoja de *sprites* muestra la amplia cantidad de emociones que los artistas de diseño píxel son capaces de transmitir a pesar de las restricciones tan limitadas

CAPÍTULO

IV

Una nueva dimensión

Shinji Hashimoto

Una noche después de trabajar en Bandai, uno de mis amigos me invitó a tomar algo e ir al karaoke. Sakaguchi estaba allí. Esto pasó un tiempo antes de que trabajáramos juntos; cantaba muy bien. En aquella época, todo el mundo de la industria se conocía.
Mientras estaba en Bandai, trabajé con Yuji Horii y Akira Toriyama en *Dragon Ball*, y cuando empezaron a colaborar con Square para *Chrono Trigger*, dejé el trabajo para unirme a ellos. Mi trabajo consistía en gestionar el presupuesto y la publicidad, además de ser el chico que estaba entre Sakaguchi, Horii y Toriyama. Las cosas no han cambiado mucho desde entonces, me pasa lo mismo con *Kingdom Hearts*. Cuando me uní a Square, era el empleado 256: ese es el número de trabajadores que hay ahora en uno de los doce departamentos de Square; lo que te da una idea de lo mucho que hemos crecido desde entonces.

Kitase Sakaguchi se involucró en *Chrono Trigger* desde el principio, mientras seguíamos con *Final Fantasy VI*. El juego unió a los creadores de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, así que era un proyecto importante. Sin embargo, nos encontramos con muchos problemas porque se estaba desarrollando para un montón de plataformas diferentes, algunas experimentales.

Shinji Hashimoto

Creció en Niigata, en la costa norte de Japón. Cuando tenía 10 años, la ciudad se convirtió en el centro de la polémica por el rapto de Megumi Yokota, una chica de 13 años que fue secuestrada por Corea del Norte, algo que todavía tiene repercusión hoy en día. Después de este suceso, Hashimoto y sus padres se mudaron a Tokio. Mientras iba a la universidad, Hashimoto trabajaba de escritor autónomo de televisión y anime, y se volvió en un experto de la serie *Gundam*. Esto le consiguió un trabajo en la fábrica de juguetes Bandai, en la línea de juguetes de *Gundam*. Gracias a esto, conoció a Yuji Horii y Akira Toriyama, los creadores de *Dragon Quest*. Cuando Horii y Toriyama colaboraron con Hironobu Sakaguchi en *Chrono Trigger*, Hashimoto se fue a Square.

La agenda iba retrasada, por lo que me sacaron de *Final Fantasy VI* para ayudar con las tareas pendientes. Cuando se terminó *Final Fantasy VI*, Sakaguchi dedicó toda su atención a *Chrono Trigger*, lideró el equipo de planificación de batallas mientras trabajaba en los escenarios.

Hashimoto *Chrono Trigger* es importante porque fue la primera vez que Square colaboraba de verdad con compañías externas para un videojuego. Antes de eso, Sakaguchi lo llevaba todo de manera interna. Mi trabajo consistía en negociar muchas de esas colaboraciones con otros estudios y compañías. Muchos juegos, como *Front Mission* y *Treasure Hunter G*, surgieron de esta nueva manera de hacer las cosas y se estableció un nuevo papel del que yo me encargaría en *Final Fantasy VII*, ya que, con el cambio a gráficos poligonales 3D, tuvimos que buscar a gente que pudiera hacer ese trabajo.

Sakaguchi Siempre quise vender más juegos en el mercado estadounidense. Quería conquistarlo, pero no conseguíamos que nada funcionara. En la época de los diseños píxel, los juegos RPG parecían muy complicados. Sin embargo, en ese momento, se veían infantiles, algo de dibujos para niños. Todo eso cambió con *Final Fantasy VII*.
Conforme nos acercábamos a esa época, estaba claro que todo se iba a pasar al 3D. Podíamos ver el futuro de los videojuegos en el horizonte, pero no teníamos ni idea de cómo sería un RPG en 3D. Hicimos una versión de prueba de *Final Fantasy* en 3D, con un pequeño equipo de ocho personas que trabajaban en ordenadores Silicon que costaron millones de dólares.
Llevamos esa versión de prueba a exhibiciones de gráficos por ordenador, reunimos información para saber lo que necesitábamos, la potencia y la capacidad para hacer un juego completo en ese estilo. Con las especificaciones de la Nintendo 64 y la PlayStation por delante, estaba claro que nos teníamos que pasar a los CD-ROMs. Eso es lo que nos llevó a tomar la decisión de pasar de Nintendo a Sony.

Hashimoto En ese momento, Sakaguchi y yo hablábamos a menudo de por qué *Final Fantasy* no vendía tantos juegos en occidente. ¿Puede que fuera por los personajes poco realistas? Él también se paraba a pensar en las ventajas que tenía el CD-ROM frente a los cartuchos. El problema no estaba solo en la capacidad de los cartuchos. Si querías sacar otra tirada de juegos que vendían bien, era mucho más fácil y económico grabar la imagen en los discos que fabricar más cartuchos. Además, cuando nos reunimos con Sony, estaban muy entusiasmados

"MI TRABAJO CONSISTÍA EN NEGOCIAR LAS COLABORACIONES CON OTRAS COMPAÑÍAS"

Shinji Hashimoto

El lanzamiento exclusivo japonés de *Final Fantasy VII: International* se vendió con un disco adicional que incluía las 330 localizaciones prerrenderizadas del videojuego, a fin de que se pudiera echar un vistazo de manera más pausada

por trabajar con nosotros. Kaz Hirai y Andrew House nos explicaron que *Final Fantasy* sería un juego esencial para Sony, y que se esforzarían mucho en publicitarlo. Eso ayudó mucho. Antes de eso, lo hacíamos todo nosotros.

Sakaguchi Fuimos a Los Ángeles y visitamos una agencia de publicidad para que nos ayudara a vender el juego en Occidente. Sony nos ayudó al concertar la cita en un restaurante céntrico cerca de Disneyland. Recuerdo ir andando y preguntarme por qué demonios estábamos allí.

Hashimoto Hasta ese punto, nuestra sucursal estaba en Seattle, con la de Nintendo. Cuando decidimos trabajar con Sony, ya no teníamos por qué tener la sucursal allí, así que me involucré en la búsqueda e instalación de la oficina en Los Ángeles, donde seguimos a día de hoy. La motivación de Sakaguchi en ese momento y su fuerza para hacer que las cosas funcionaran fueron impresionantes. Fue bastante divertido estar por allí en ese momento.

Kitase La memoria disponible del CD-ROM era muy importante para nosotros, ya que hasta ese momento, la memoria había estado muy limitada: cada byte, cada bit era muy valioso. Siempre intentábamos comprimir las cosas para que ocuparan lo menos posible y cupieran en la memoria de solo lectura. Sin embargo, a veces este proceso provocaba errores en el sistema. Las cosas por entonces no eran como ahora, no teníamos herramientas automáticas que nos decían dónde estaban los problemas. Recuerdo que el CD-ROM representaba la libertad: por fin podríamos liberarnos del proceso de compresión y depuración de errores. Era liberador y emocionante al mismo tiempo.

Uematsu Cuando comenzamos a trabajar en *Final Fantasy VII*, estaba muy contento, pensaba que por fin éramos libres y que podíamos usar música grabada en un estudio. Hice algunos experimentos para ver cómo funcionaba todo. Todo fue perfecto de inmediato, sin embargo, cuanta mayor calidad tenía la música, más amplios eran los tiempos de carga. Eso era para mí el mayor problema para un videojuego:

El cambio entre los personajes poligonales que aparecen durante la partida a los logrados avatares que se ven en las secuencias prerenderizadas en *Final Fantasy VII*

"Quería conquistar Norteamérica, pero no funcionaba nada de lo que intentábamos"

Hironobu Sakaguchi

no puedes hacer que los jugadores esperen mucho tiempo mientras el juego carga cada escena. Así que, abandoné esa idea y usé el generador de sonidos interno de PlayStation en vez de usar la música grabada. Pero cuando vi el juego finalizado, me di cuenta de que las ilustraciones eran tan profundas y detalladas que los tiempos de carga eran amplios de todos modos. Me pregunté por qué debía renunciar yo si ellos no lo hacían, y es por eso que para *Final Fantasy VIII* usé una orquesta y un coro para la pieza de música del inicio (risas). ¿Fue una decisión correcta priorizar la calidad del sonido a la del juego? Bueno, ni siquiera ahora estoy seguro de que sea lo correcto para una compañía de videojuegos.

Kitase La manera en la que se escribió la historia de *Final Fantasy VII* es interesante. Nos repartimos el trabajo entre Nomura, Kazuhshige Nojima y yo. Cada uno nos tomábamos una semana para escribir una parte del guion. Así que yo escribía una parte, y después de una semana, le pasaba el guion al siguiente. Ellos cambiarían algunas cosas, añadirían escenas y lo ajustarían a sus ideas y preferencias. De esta manera, escribimos la historia por turnos. Queríamos que la relación entre jugador y personaje cambiara. Hasta ese punto, siempre había habido una equivalencia, un jugador y un personaje de *Final Fantasy*. Los juegos de *Dragon Quest* también habían sido así siempre: el jugador es exactamente la misma persona que el protagonista. Queríamos dejar eso de lado y hacer que Cloud tuviera una faceta que el jugador no descubriera hasta tiempo después: el jugador pensaría que era Cloud, pero luego, subiríamos el telón y el jugador se daría cuenta de que Cloud era otra persona. Esta fue la manera de jugar o romper la doctrina del diseño de los videojuegos RPG. Creo que no se había hecho algo así hasta entonces.

Los diseños de Tetsuya Nomura para Final Fantasy VII empujaron a la saga de videojuegos a una nueva dirección que ha seguido desde entonces

Nomura Empecé a diseñar personajes en *Final Fantasy VI*, pero a Sakaguchi le preocupaba que la gente no reconociera que había sido yo el que había diseñado los personajes, así que, desde *Final Fantasy VII* en adelante, me dijo que pondría mis diseños en primer plano. Así es como los personajes de ese juego pasaron a ser reconocidos por casi todo el público. Aunque, la verdad es que en el estudio no cambió nada. Si ese éxito hubiera causado que mis compañeros me elogiaran en exceso, me habría sentido intimidado a la hora de diseñar nuevos personajes. Pero eso no pasó, así que me sentía igual que antes.

Sakaguchi Sentíamos que este juego iba a ser especial. Me había aferrado a esa premisa durante mucho tiempo. Me había imaginado el mundo años antes, los temas que hablaban de cómo tratábamos el planeta y la idea de que, cuando muriésemos, nos convertiríamos en energía, el planeta nos asimilaría y renaceríamos en otra parte. Sabía que este sería el juego con el que ganaríamos o perderíamos, así que, decidí sacar lo mejor del mundo.

Kitase No hubo mucho debate sobre si debíamos matar a Aerith o no. Al escribir la historia en conjunto, todos accedimos a seguir ese camino. Tenía una razón personal por la que quería que Aerith muriese de esa forma. En ese momento, se habían publicado los resultados de una encuesta en la que les preguntaron a los niños si pensaban que la gente podía resucitar. Más del 50 % respondió que sí. ¿Por qué? Seguro que tenía algo que ver con los cuentos: la princesa muere y luego, cuando el príncipe la besa, revive.

Del mismo modo, en los juegos RPG, los jugadores mueren a menudo y reviven mágicamente. Empecé a sentir dudas de por qué la gente extrapolaba la ficción a la realidad. Yo quería que la muerte de Aerith expresara la idea de pérdida: ese sentimiento que te invade cuando te das cuenta de la importancia de alguien una vez ya se ha ido; sientes la pérdida, además de tristeza.

Sakaguchi En parte, la muerte de Aerith sirvió para poder sorprender, conmocionar y mostrarles a los jugadores algo que nunca habían visto antes. La gente vería a Aerith morir y esperaría que reviviera, pero que no lo haga, hace que su muerte sea memorable. Se queda en la memoria de la gente y causa una impresión.

Kitase Cuando un personaje muere en los juegos, todo el mundo piensa que volverá a aparecer, y puede que incluso con más fuerza que antes. Quería el peso de una muerte, y quería que se transmitiera un sentimiento acorde a eso. La razón por la que Aerith murió no fue porque yo hubiera tenido experiencias con la muerte, más bien nos sentíamos responsables. Si los niños creían que la gente podía revivir por culpa de nuestros videojuegos, teníamos que cambiar esa perspectiva de algún modo.

Amano Con cada nuevo *Final Fantasy*, se me pide que haga un dibujo sutil que va detrás del logotipo del nombre. Siempre los dibujo como una imagen completa, como si fuera una pieza de arte por sí misma. En algunos juegos, ese dibujo era un personaje, pero para *Final Fantasy VII* hice un meteorito. Fue bastante difícil (risas). No sabría decirte cuántas veces tuve que redibujarlo.

Kitase *Final Fantasy VII* fue el punto de inflexión de la saga. El estilo visual estaba basado en el manga japonés y decidimos cambiarlo por un estilo más realista. Discutimos mucho sobre este tema, pero creo que tomamos la decisión correcta. Puso a la saga en el camino que ha seguido desde entonces. Sin ese cambio, pienso que *Final Fantasy XIV* y *XV* habrían sido unos juegos muy diferentes. Después de que *Final Fantasy VII* saliera a la venta, nuestra rivalidad con *Dragon Quest*

cambió. Ya no parecíamos rivales, ahora estábamos centrados en competir con los juegos occidentales.

Sakaguchi No me involucré directamente en *Final Fantasy VIII*. Dejé que otro equipo lo desarrollara e hicieran lo que quisieran, que lo hicieran a su modo.

Kitase Hubo un cambio de ritmo con la historia de *Final Fantasy VIII*. Creo que ese cambio estaba relacionado con la seriedad de la historia del juego anterior. Yo promoví ese cambio, ya que *Final Fantasy VII* había tenido una historia intensa y profunda con el pasado de Cloud y la muerte de Aerith. Les dije que podíamos hacer las cosas algo más distendidas y alegres.

Amano A mí me pasó lo mismo. Siempre intento trabajar en cada juego como si fuera el último, intento crear algo nuevo y diferente a lo anterior para que sea completamente distinto. Por ejemplo, si el protagonista tiene un peinado concreto en un juego, intento que el del siguiente protagonista sea todo lo contrario. Estarán relacionados, por supuesto, pero siempre intento trabajar como si fuera el último juego, y así hacer algo final y único.

Yoshitaka Amano dibujó muchas veces el meteorito que se usó para el logotipo de *Final Fantasy VII* antes de dar con un diseño que convenciera a Square

Kitase Las opiniones de los seguidores de la saga nos ayudaron en el enfoque de *Final Fantasy VIII*. Por ejemplo, nos solían preguntar por qué los personajes recibían dinero al matar a los monstruos. La gente pensaba que era extraño, una crítica aceptable. Por esto, en *Final Fantasy VIII* no consigues dinero cuando derrotas a los monstruos, sino que recibes un sueldo que se añade directamente a tu monedero entremedio. Del mismo modo decidimos que el videojuego comenzara en un instituto, una localización más alegre.

Sakaguchi Para ser sincero, cuando me enteré de que la historia del juego iba a ir sobre un drama de instituto, me preocupé. Pero, como les había dicho que podían llevarlo a su modo, no podía meterme.

Kitase Cuando Sakaguchi vio por primera vez la versión de prueba en el instituto, y los personajes humanos con proporciones reales, me dijo: "Tiene buena pinta, pero quizá podrías considerar hacer unos personajes algo más deformes". Él creía que los personajes de la saga deberían ser así. Tuve en cuenta lo que me dijo, pero seguí en mis trece.

Sakaguchi Debido al enfoque que hicieron en ese juego, tiré del timón con fuerza hacia el lado contrario en *Final Fantasy IX*. Quería volver a los inicios de la saga, con una historia de fantasía tradicional: caballeros, castillos y demás. Pensé que, de alguna manera, eso restablecería y calibraría la saga.

Kitase No participé en *Final Fantasy IX* porque Sakaguchi y un nuevo equipo, que habíamos establecido en Hawái, estaban trabajando en él de manera simultánea a *Final Fantasy VIII*. En parte, su aspecto se debe a un debate que tuvimos sobre el estilo de dibujo que debería aparecer en PlayStation. Básicamente, el debate iba de si debíamos mantener el estilo manga y los personajes deformados del sexto juego, o intentar darle un enfoque más realista y desarrollarlo en esa dirección. En el séptimo y el octavo juego, ganó ese nuevo enfoque, pero Sakaguchi quería hacer un juego de estilo clásico con la nueva tecnología, y de ahí surgió *Final Fantasy IX*.

CAPÍTULO

V

Fin de una era

Hashimoto Los tres juegos que hicimos para Playstation le dieron un gran empujón a la compañía. Nos mejoraron la vida: nos mudamos a unas oficinas mejores en Meguro, compramos ordenadores nuevos y se incorporaron un montón de trabajadores. Pero Sakaguchi siempre iba en busca del siguiente éxito. Creía que se acercaba una revolución online. Debido a eso, preparamos nuestro proyecto para PlayOnline, un portal para jugar en línea. Ese ímpetu es el que estaba detrás del que se convertiría en el primer MMO de la compañía: *Final Fantasy XI*.

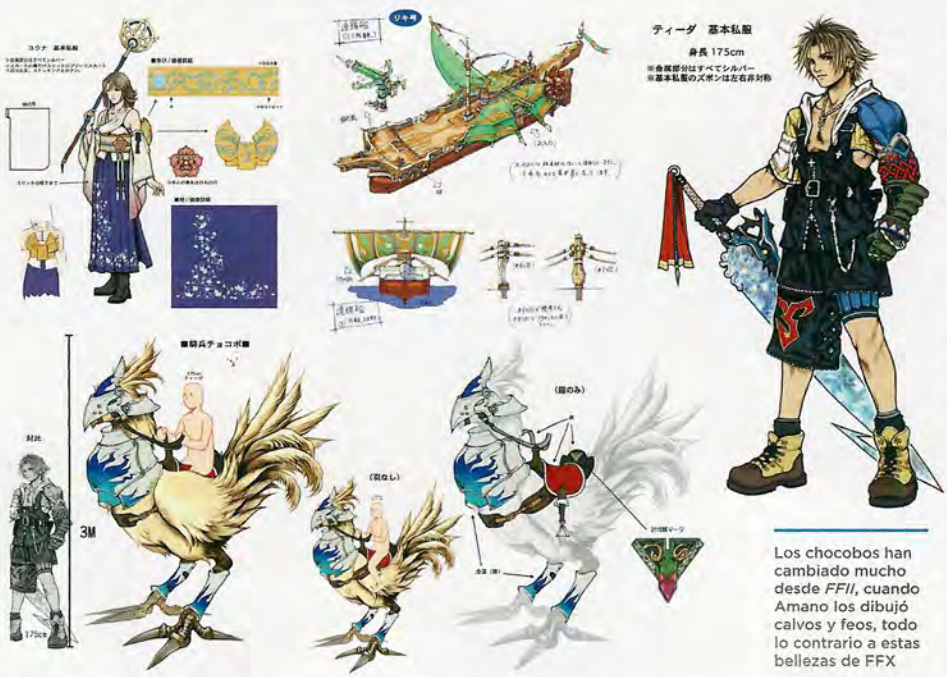
El desarrollo de *Final Fantasy XI* se llevó a cabo en Honolulu, en un estudio de Sakaguchi. Mientras tanto, yo me pasaba el día en Japón de aquí para allá, negociando las colaboraciones para hacer otros juegos más pequeños que fueran al servicio de PlayOnline, y respaldaran a *Final Fantasy XI* en la plataforma. Se estaban haciendo muchos juegos en ese momento, creo que llegó un punto en el que *Final Fantasy IX, X, XI, XII* y la película de *Final Fantasy* estuvieron desarrollándose al mismo tiempo en el estudio. Fue una época frenética. Ahí fue cuando empecé a escuchar los rumores de que Sakaguchi iba a dejar la compañía.

Sakaguchi Para *Final Fantasy VII* contratamos a un montón de expertos en gráficos por ordenador. No enseñamos a los trabajadores que ya teníamos en Square, sino que reunimos a un equipo especializado con gente de todo el país. Hicieron las secuencias cinemáticas en los juegos de PlayStation. Esta gente no era de la industria del videojuego, eran expertos en gráficos por ordenador y sus objetivos y sueños eran trabajar en la industria cinematográfica. Tenía la sensación de que, al tener sus talentos en la compañía, quizá podríamos hacer una película juntos. Así que, reuní al equipo y a alguna gente de Hollywood y empezamos a estudiar las posibilidades. Decidimos hacerla en Hawái porque era el punto equidistante entre Japón y Norteamérica. Además, el gobierno hawaiano era comprensivo con los visados. Si hubiera intentado llevar a un equipo de 150 personas japonesas a Hollywood para trabajar en una película, nunca habría conseguido los visados. Pero todo fue avanzando y decidí que debíamos coger la oportunidad e intentarlo.

Dentro de la locura por las imágenes generadas por ordenador (CGI, por sus siglas en inglés) de 2001, la película *Final Fantasy: The Spirits Within* se hizo famosa entre los animadores de la época por ser una de las primeras películas con gráficos por ordenador que renderizó y animó todos los mechones de pelo. Sigue siendo la película inspirada en un videojuego más cara que se ha hecho hasta la fecha

"TENÍA LA SENSACIÓN DE QUE QUIZÁ PODRÍAMOS HACER UNA PELÍCULA JUNTOS"

Hironobu Sakaguchi



Los chocobos han cambiado mucho desde *FFII*, cuando Amano los dibujó calvos y feos, todo lo contrario a estas bellezas de FFX

Kitase La gente ve Final *Fantasy: The Spirits Within* y piensa que no tiene nada que ver con los juegos, pero no es así. Mientras Nomura, Nojima y yo escribíamos la trama de *Final Fantasy VII*, ya existía un guion para el juego que Sakaguchi había escrito por su cuenta. Muchos de los conceptos de ese documento llegaron al juego, pero la verdadera trama original se usó para desarrollar la base de la película. La gente ve la película y piensa que es pura ciencia ficción. Pero cuando yo la veo, percibo muchas de las cosas que queríamos hacer en *Final Fantasy VII*.

Sakaguchi La razón por la que decidí dejar Square Enix está relacionada, por supuesto, con la repercusión de la película, pero no es la única razón. Desde *Final Fantasy VII* en adelante, dejé de involucrarme en el trabajo de programación y me centré más en la producción y la gestión de la empresa. Mi trabajo seguía avanzando en esa dirección y empecé a pensar que esa no era la razón por la que me había unido a la industria. Por lo que, cuando el proyecto de la película fue un fracaso estrepitoso, pensé que era una buena oportunidad para empezar de nuevo, y eso me permitiría volver a hacer esas cosas que me gustaban en la industria del videojuego.

Kitase Como aventura empresarial, sí, fue un fracaso, pero como una compañía de entretenimiento, teníamos que probar cosas nuevas. No quieres que tu compañía sea una de esas a las que les da tanto miedo el fracaso que nunca prueba nada nuevo o interesante.

Hashimoto Cuando escuché los rumores, llamé a Sakaguchi para saber si se marchaba de verdad. Todavía me acuerdo de la primera vez que lo oí de su boca, fue horrible. La compañía se había expandido mucho en muy poco tiempo, y me preocupaba bastante perder al tipo que la encabezaba. Al principio, el plan era que seguiría respaldando a Square como parte de una compañía externa, lo que me tranquilizó un poco. Pero eso no fue realmente así, y mantener la estabilidad con unos cambios tan grandes fue todo un reto.

Kitase Desde entonces he escuchado, por terceros, que Sakaguchi había dicho que me dejaba a mí la responsabilidad de la saga *Final Fantasy* cuando se fue. Por supuesto, eso es muy halagador, pero en ese momento no hubo un discurso de despedida oficial ni una entrega de mandos. La salida de Sakaguchi de la empresa fue, en muchos sentidos, muy parecida a la muerte de Aerith en *Final Fantasy VII*. Un día ya no estaba ahí, sin más. En realidad no hubo un periodo de luto, pero, en su ausencia, nos dimos cuenta de la fuerza con la que dirigía el timón. Además, era un líder fuerte, no solo de Final Fantasy, sino de toda la compañía. Dejó un vacío al que tuvimos que acostumbrarnos.

Uematsu Seguí trabajando en la compañía hasta unos dos años después de que Sakaguchi se fuera. No era tanto por lealtad a Square, más bien fue porque después de que Sakaguchi se fuera, todo empezó a ser aburrido. Había mucha gente que decía muchas cosas de Sakaguchi, pero para mí y la gente que le conocía bien, sabíamos que era como un niño: puro y honesto, que sigue aquello que le parece interesante. Es increíblemente honesto en ese sentido. Mientras Sakaguchi estaba en Square Enix, la compañía avanzaba en ese sentido. Hacíamos juegos que creíamos interesantes y fascinantes, eso era lo que perseguíamos. Por supuesto, teníamos que pensar también de manera estratégica, desde una perspectiva empresarial, pero cuando Sakaguchi se fue, parecía que la mayor prioridad había pasado a ser el dinero. La primera pregunta siempre era: "¿Qué es lo que vende?". Esa fue la actitud que me hizo perder un poco de interés.

La voz de Tidus de niño en *Final Fantasy X* la puso Cree Summer, el actor de doblaje que le puso también voz a Penny en los dibujos originales del Inspector Gadget

"LA SALIDA DE SAKAGUCHI DE LA EMPRESA FUE COMO LA MUERTE DE AERITH. UN DÍA YA NO ESTABA AHÍ, SIN MÁS"

Yoshinori Kitase

Hashimoto Recuerdo que Sakaguchi no fue el único que se fue. Muchos de los altos cargos le siguieron, lo que nos trajo muchos problemas a la hora de saber cómo íbamos a dirigir la compañía. No queríamos causarles problemas a nuestros seguidores ni a nuestros socios de la industria. Era muy preocupante. ¿Cómo íbamos a seguir? El dinero también era un gran problema. Nos habíamos expandido demasiado y nuestros gastos eran tantos que el dinero que teníamos era muy justo. Teníamos que pensar con detenimiento los títulos en los que nos íbamos a centrar. El comienzo de los años 2000 fue una época difícil.

Nomura No es como si decidiese quedarme una vez se fue Sakaguchi. Siempre estoy trabajando en varios proyectos al mismo tiempo, así que nunca hay un buen momento para salir de la empresa. Además, soy consciente de que, si hipotéticamente decidiera irme de la compañía, le causaría problemas a alguien y eso es lo que me ha hecho quedarme, más que cualquier otra decisión consciente.

Kitase Como producto en sí, no creo que la dirección de *Final Fantasy XII* se viera influenciada por la ausencia de Sakaguchi. Pero, seguramente, lo más justo sea decir que con el cambio de Playstation 2 a la 3, perdimos un montón de tiempo haciendo el motor básico y nos llevó más tiempo del que habíamos estimado. Necesitábamos un montón de gente, y para eso, tuvimos que mover a gente por toda la compañía y comprimir los juegos más pequeños para reunir a los trabajadores. Sakaguchi era muy bueno en eso. Era muy franco y directo, pero también tenía una habilidad muy útil: sabía colocar a la gente en el lugar exacto. Si él hubiera estado a cargo, habría conseguido que el desarrollo saliera adelante de manera mucho más eficiente.

Hashimoto Teníamos problemas conforme la tecnología cambiaba. Nos faltaba experiencia con Playstation 3, y para ser sincero, nuestra adaptación al nuevo sistema era bastante inferior a la del resto.

CAPÍTULO

VI

Desastre y reconciliación

Naoki Yoshida

Cuando se fusionaron Square y Enix en 2002, puede que fuera un poco incómodo para los trabajadores, ya que se incorporó mucha gente externa a la empresa, entre los que me incluyo. La gente que trabajaba en Square haciendo *Final Fantasy* puede que se sintiera extraña al tener a tantas personas entrando de una empresa exterior.

Había trabajado en la saga de *Dragon Quest* unos cinco años y me uní al proyecto de *Final Fantasy XIV* después de que se lanzara la versión 1.0. Si soy sincero, cuando la versión 1.0 iba por la fase de pruebas, escuché fuentes del exterior que afirmaban que el juego era horrible. Pero, en ese momento, pensé que era porque *Final Fantasy XI* había sido un MMO con mucho éxito y quizá los jugadores lo único que hacían eran compararlos. Quizá decían eso por las comparaciones. Además, los lanzamientos de un juego MMO nunca son precisamente tranquilos. Ese fue el sentimiento que tenía sin ser aún parte del proyecto.

Pero cuando se lanzó la versión 1.0 completa, hubo tantas reacciones negativas en todo el mundo que la compañía empezó a investigar para saber qué era lo que no había salido bien. Se designó a un equipo de desarrolladores para que investigaran la situación. Por ejemplo, la compañía le pidió a Hiroshi Minagawa, que estaba con *Final Fantasy XII* en ese momento, que se encargara de la interfaz de usuario. Yoshihisa Hashimoto, el director de tecnología en ese momento, se encargó de revisar el sistema de batalla. A Hiroshi Takai, un artista de efectos visuales que había trabajado en los videojuegos de *SaGa* y *Final Fantasy V*, le encargamos que investigara qué estaba mal en el lanzamiento de la versión 1.0.

Ese equipo hablaba conmigo a menudo, aunque yo no fuera parte de la investigación en ese punto. Me preguntaban por la noche lo que tenían que comprobar a continuación. Debía de ser que esas personas confiaban en mí como desarrollador y director de videojuegos y por eso me pedían consejo. Pero, en ese punto, trabajaba en el juego como voluntario. A mediados de octubre de 2010, hablé con nuestro director ejecutivo, Yoichi Wada, y le dije: "Estamos en muy mala forma. Es una emergencia. No podemos poner solo a unas cuantas personas para que lo arreglen todo, estamos en una situación bastante grave". Traté de poner el tema sobre la mesa con las altas esferas.

Naoki Yoshida

Empezó a trabajar en Hudson Soft en 1993 y trabajó en la saga de videojuegos de *Bomberman*. Se incorporó a Square Enix 11 años después y dirigió la serie de videojuegos de *Dragon Quest: Monster Battle Road*. Al ser un gran aficionado a los MMO, se le retiró del proyecto de Dragon Quest X para que se incorporara como asesor en el problemático proyecto de *Final Fantasy XIV*. Vio que la raíz del problema estaba en la obsesión del equipo por ser fiel a los gráficos. En una charla en 2014, Yoshida señaló que en el *Final Fantasy XIV* original, una simple maceta tenía unos mil polígonos y unas 150 líneas de código de color, la misma cantidad que el modelo completo del personaje/jugador.

En ese momento, estaba a punto de empezar un nuevo proyecto. Sin embargo, el director ejecutivo me dijo que podían arreglarlo con el equipo actual de *Final Fantasy XIV* y que yo no hacía falta, que mi ayuda no era necesaria. A mí no me gustó eso, así que le dije que, entonces, no me volviera a hablar de *Final Fantasy XIV*, que si pensaba que el problema se podía solucionar poniendo una tirita, no me lo volviera a mencionar. No le gustó escuchar eso, pero no se enfadó conmigo.

Por supuesto, el equipo de desarrollo siguió preguntándome cosas, estaban trabajando duro. Me gustaba mucho que ellos siguieran trabajando así, y yo quería apoyarles. Seguí ayudándoles aproximadamente un mes, pero la condición del juego solo iba a peor. Todavía lo recuerdo como si fuera ayer: 26 de noviembre de 2010, cuatro de la mañana. El director ejecutivo me pidió oficialmente si me podía encargar del problema de *Final Fantasy XIV*, a lo que le dije que si así lo quería, yo siempre estaba dispuesto a ayudar.

En ese momento tenía dos objetivos. En primer lugar, quería pensar desde cero cómo sería un juego MMO de *Final Fantasy*.

> "Le dije que no me volviera a hablar de Final Fantasy XIV"
>
> **Naoki Yoshida**

Las ciudades descartadas de *Final Fantasy XIII* con polémica: una decisión muy criticada, ya que los jugadores tenían que seguir la trama a través de caminos largos y lineales

También quise revisar la versión 1.0 del juego e investigarla para poder determinar dónde estaban los problemas. ¿Eran problemas relacionados con la tecnología o con el diseño del juego? ¿Eran nuestros recursos? Quería ver cómo sería nuestro juego ideal y cómo era la situación actual.

Para hacer eso, me di cuenta de que había algo que hacer antes: darle un descanso al equipo de desarrollo. Las primeras reacciones a la primera versión del juego habían sido tan negativas que había afectado a los desarrolladores. No solo estaban cansados físicamente, sino que además estaban sometidos a un gran estrés. Para que se motivaran y tuvieran fuerzas para hacer una nueva versión del juego, necesitaban un descanso. Otra de las razones fue que si seguíamos desarrollando el juego a este ritmo sin ningún descanso, al equipo le surgirían muchas preguntas, como: "¿y ahora qué tenemos que hacer?". Serían tantas las preguntas que no tendríamos tiempo para investigar qué es lo que estaba mal. Así que, quitarlos de en medio, por decirlo de alguna manera, me dio tiempo para hacer esas dos cosas.

Teníamos unas tres semanas para hacerlo. Yo principalmente me encargué de la creación de mi MMO de *Final Fantasy* ideal, mientras que mi equipo se encargaba de investigar la versión 1.0. El 28 de diciembre me llegaron los resultados de su trabajo. Era por la noche y ahí estábamos, viendo los problemas que habían encontrado.

Era horrible, tan horrible que me puse con fiebre. Me pasé las vacaciones de Año Nuevo leyendo los resultados de la investigación, comparándolos con mi MMO de *Final Fantasy* ideal y señalando lo que teníamos que arreglar, mejorar, al mismo tiempo que marcaba unos objetivos.

Cuando comparé los dos, llegué a la conclusión de que no había manera de arreglar *Final Fantasy XIV* a menos que lo hiciéramos desde cero. Incluso si lo que queríamos era continuar con la versión 1.0 e intentar arreglarla con nuevos contenidos, la propia estructura del servidor estaba muy mal instalada. Mis cálculos estimaban que tendríamos que cerrarlo al cabo de tres años, incluso si lo intentábamos arreglar. La estructura estaba hecha un

completo desastre, no estaba planteado para un funcionamiento a largo plazo.

Hajime Tabata

En 2012 me llamó nuestro antiguo director ejecutivo, Yoichi Wada. Me dijo que había muchos problemas con *Final Fantasy Versus XIII*, un proyecto independiente de *Final Fantasy XIII*. Me dijo que dudaba entre cancelarlo o no. También me dijo que si lo cancelaba, le gustaría empezarlo de nuevo, desde cero, y llevarlo por una nueva dirección, y quizá, que yo me encargara del proyecto.

En todos los proyectos hay problemas, sin duda. Pero el periodo de arreglo de errores de *Final Fantasy Versus XIII* se extendió demasiado. Ya habían pasado seis años desde el comienzo de su desarrollo y no podía seguir así. Fue en ese punto en el que me incorporé al proyecto y comenzó el cambio hacia lo que se acabó convirtiendo en *Final Fantasy XV*.

Yoko Shimomura

Final Fantasy Versus XIII fue el primer videojuego de *Final Fantasy* para el que compuse música. Como era un juego derivado de *Final Fantasy*, no sentía esa presión si se hubiera tratado de un videojuego de la saga principal. Fue un comienzo suave, aunque al final el juego cambió y acabó formando parte de la saga principal.

Cuando el juego pasó a ser *Final Fantasy XV*, fue un momento muy importante para mí. Parte de la presión se vio aliviada porque algunas de las piezas que había compuesto para *Versus XIII* ya habían sido aceptadas. Si me hubieran pedido que empezara de cero, el proyecto me habría intimidado mucho más. Casi un tercio de la música que escribí para *Versus XIII* apareció en *FFXV*.

Hashimoto Todo el mundo hacía lo que creía correcto en esos proyectos. Nadie intentaba arrastrar al fracaso a la compañía a propósito. Pero hay algunas cosas en las que el problema solo se ve cuando el juego comienza a tomar forma. A veces solo te das cuenta de que te has equivocado una vez el trabajo ya se ha terminado.

Tabata No acepté directamente la oferta. Se la planteé a mi equipo y lo hablamos. La verdad es que casi el 90 % de mi equipo estaba en contra de aceptarla. Eran reacios porque no querían mezclarse con el equipo de Tetsuya Nomura y ya sabían los problemas que había tenido el proyecto. Tardamos unos seis meses en reducir ese resquemor y tomar el control. Crear un equipo en el que todos pudiésemos trabajar juntos y hablásemos el mismo idioma cuando el juego entrara en la fase de preproducción era muy importante, así que me centré en que el equipo se llevara bien y todos trabajaran bien juntos. Incluso di un discurso para motivarles.

Reunimos una buena cantidad de ideas que podrían encajar con el juego y separamos el departamento en varios equipos; los equipos pensaban ideas, las reuníamos y las presentaban al resto. Los dos principales conceptos que surgieron fueron la idea de los compañeros y la de un viaje. Eso nos ayudó a establecer los sistemas y las estructuras del juego. Después nos separamos en diferentes equipos y trabajamos en diferentes modelos. Fue un periodo bastante útil, no solo porque se fomentó el trabajo en equipo, sino porque también nos ayudó a establecer la dirección del proyecto.

Al principio, llevaba una gestión descendente para hacer que las aguas volvieran a su cauce. Alguien tenía que tomar las decisiones de manera firme, sino la gente empezaría a confundirse con la dirección hacia la que iba el proyecto. Pero, cuando el proyecto comenzó a tomar buen rumbo y a coger impulso, pasamos a una fase secundaria en la que los equipos podían tener su propia visión del juego y trabajar de manera más autónoma. Hubo un cambio muy definido en el estilo.

Hajime Tabata

Hajime Tabata creció en Sendai, al norte de Japón. De niño soñaba con convertirse en atleta profesional. Estudió economía en Tokio, no porque le llamara la atención particularmente, sino porque tenía las notas necesarias. Subsistía con una dieta típica de estudiante japonés: fideos instantáneos ramen y videojuegos, y al principio quería dedicarse a inventar recetas para los ramen. Durante su último año como estudiante, hizo algunas entrevistas de trabajo de lo más variadas y la compañía Tecmo fue la primera en ofrecerle un puesto después de que le dejara una inolvidable impresión al peculiar fundador de la misma, Yoshihito Kakihara, al darle un masaje en la última entrevista. Durante el tiempo que estuvo trabajando en esta compañía, Tabata estaba contratado como diseñador de videojuegos. Sus responsabilidades iban desde disculparse con Nintendo hasta atender las quejas de clientes enfadados por teléfono.

"El periodo en el que se intentaron arreglar los problemas del juego se extendió demasiado en el tiempo"

Hajime Tabata

La historia completa de lo que pasó con Final Fantasy Versus XIII, el proyecto condenado de Tetsuya Nomura que se convirtió en FFXV, sigue siendo un misterio.

Shimomura Había claras diferencias entre los dos directores. Con Nomura tardábamos mucho más en conseguir el visto bueno de una pieza de música. Se lo pensaba mucho y a veces nos pedía algunos cambios, aunque una vez me dijo que estaba contento con una pieza y que apenas la cambiaría. Tabata, sin embargo, a veces se precipitaba y nos daba el visto bueno muy rápido, y luego teníamos que cambiar las cosas a posteriori. Trabajan de dos formas diferentes, según la forma de ser de cada uno, y con los retos que eso supone.

Sakaguchi Tras irme de Square Enix, la compañía tenía la necesidad de eliminar mi influencia en la saga *Final Fantasy* por diversas razones. Iba a crear un nuevo estudio con Mistwalker y existía la posibilidad de que algunas personas de Square quisieran unirse. Por eso, el director ejecutivo de ese momento quería eliminar cualquier influencia que pudiera tener en la saga. Hubo un periodo bastante largo en el que estuve alejado, pero eso cambió con la llegada del nuevo director ejecutivo, Yosuke Matsuda. Él piensa de manera diferente, reconoce que soy el creador de *Final Fantasy* y podía ver eso desde un punto de vista publicitario: el hecho de que trabajara con ellos de nuevo transmitiría un mensaje positivo. Todo eso pasó cuando *Final Fantasy XV* estaba en desarrollo. Masuda me presentó al director, Tabata, y cenamos juntos. Fue la primera vez que coincidimos.

Tabata Hablamos largo y tendido, y Sakaguchi tenía unos objetivos fundamentales que compartió con nosotros. Siempre habla mucho más cuando está borracho. Tengo que llevarle por ahí si quiero que me cuente cosas.

Sakaguchi Esa noche, Tabata me dijo que su equipo creía que un juego de *Final Fantasy* era una

oportunidad para probar cosas nuevas. En ese momento pensé que me gustaba lo que decía, así que, igual podría trabajar con él.

Tabata Cuando nos conocimos, Sakaguchi me dijo que podía preguntarle lo que quisiera, a lo que le pregunté cuánto dinero tenía. Me dijo que podía preguntarle cualquier cosa menos eso.

Sakaguchi Como podéis ver, aunque hubo un largo y oscuro periodo, ahora puedo hablar libremente con la gente sobre *Final Fantasy*. Cuando intenté seguir por mi propio camino, parecía que *Final Fantasy* me perseguía adondequiera que fuese, casi como una especie de carga. Sin embargo, he estado haciendo videojuegos durante 15 años, fuera de Square, y ahora todo está mejor. Es un poco como cuando tu hija se casa con un hombre al que no soportas, pero cuando tienen un hijo adorable, os reconciliáis. Así es como me siento, más o menos, con *Final Fantasy* ahora mismo.

Tabata Una de las grandes cosas de hacer un proyecto como este, un videojuego de la historia principal de *Final Fantasy*, que es gran parte de la estrategia de negocio general de la compañía, es darse cuenta de que todos los departamentos de la compañía apoyan un proyecto. Ver cómo se vuelca en el proyecto gente que no está involucrada en el desarrollo fue algo que me impresionó.
También me impresionó mucho cómo aumenta el nivel de dificultad al desarrollar un proyecto de este nivel. Cumplir con las expectativas de los seguidores y darles lo que esperan siempre es difícil, sea cual sea el nivel en el que se trabaja. Pero cuando pasas a un nivel más técnico, el enfoque del proyecto es mucho más difícil. Es como si haces un cohete de juguete, por ejemplo, y luego tienes que hacer un cohete mucho más profesional, uno de verdad. La tecnología, el nivel de detalle y el diseño que se utilizan en ese proyecto son mayores.
Tuve una cena con Naoki Yoshida, el director de *Final Fantasy XIV*, y al poco rato ya hablábamos de nuestra experiencia personal con nuestros dos respectivos proyectos. Al poco tiempo de estar hablando, los dos

La aparición de coches funcionales y marcas registradas reales en *Final Fantasy XV* puede parecer una traición a las raíces de la saga, ya que se basó en *Dungeons & Dragons*, pero el equipo con cuatro personajes estrechamente unidos recuerda sin duda a los primeros juegos de la saga

llegamos a la conclusión, y al dilema que nos suponía a ambos, de que muchos de los trabajadores de la compañía no parecían entender lo difícil que es hacer un buen juego triple A con la tecnología actual. Nos planteamos cuál era la mejor manera para contratar a gente que entendiera eso.

Hashimoto Confío en estos chicos nuevos. Es mucho mejor tenerlos a ellos al mando que a las generaciones anteriores. Sé que ahora la saga está en buenas manos. He hecho nueve juegos de *Final Fantasy*, ha habido momentos mejores y peores, pero me alegra mucho haber hecho tantos juegos bajo mi mandato.

Amano Incluso después de que se fuera Sakaguchi, Square Enix siguió adelante. Y si miro las entregas después de su marcha, todavía puedo sentir esa energía por continuar. Creo que viene de la siguiente generación, esa gente que creció jugando a *Final Fantasy* y que ahora se encarga de crear nuevos juegos. Esa fuerza y ese amor continuo impregnan esta tradición con energía renovada.

Uematsu Me gusta cómo lo están haciendo los nuevos compositores de la saga. Hitoshi Sakimoto y Yoko Shimomura encajan muy bien, sobre todo con los juegos más modernos. Son músicos con una calidad increíble y tienen un enfoque que encaja mucho mejor que lo que yo pudiera hacer, aunque estoy muy

Yoko Shimomura.

Se graduó en la Universidad de Música de Osaka en 1988 y le ofrecieron un puesto como profesora de piano en una tienda de música. Antes de aceptar el trabajo, y como entusiasta de los videojuegos que es, mandó algunas de sus composiciones a Capcom, compañía que le ofreció un trabajo como compositora. Allí Shimomura compuso la música para 16 videojuegos, entre los que se encuentra el famosísimo *Street Fighter II*. Envió una solicitud de empleo a Square en 1993, no solo por la reputación que tenía la compañía por hacer videojuegos RPG, los cuales adora, sino porque como no conocía a nadie en Square, no podrían acusarla de nepotismo.
Shimomura trabajó en Square durante nueve años, antes de decidirse a trabajar como autónoma. Su primer trabajo para un videojuego de la saga llegó en *Final Fantasy Versus XIII*, el accidentado proyecto que acabó convirtiéndose en Final Fantasy XV

agradecido por mi trabajo en Square. Si echo la vista atrás y como alguien que nunca ha estudiado música oficialmente, es como si Square Enix hubiera sido mi conservatorio. Me han dado 20 años en los que he aprendido a tocar y a componer. Y además, sin tener que pagar ninguna matrícula.

Sakaguchi Nobuo y yo a menudo hablamos sobre lo que sería diferente si hubiéramos tomado otra dirección en el séptimo juego y, en vez de seguir una dirección más realista, hubiéramos seguido con el estilo clásico. ¿Cómo habría evolucionado y, lo que es más importante, qué habría quedado de eso que se ha perdido en algún punto de los siguientes juegos? No se trata de que un enfoque sea mejor que otro, sino del estilo de juego. En los juegos antiguos en 2D de *Final Fantasy*, comprobarías cada hueco, cada recoveco y cada grieta en busca de algún secreto. En los juegos en 3D, parece que ya no existe esa necesidad por buscar o explorar.

Kitase Debido a la futura nueva versión de *Final Fantasy VII*, hay un montón de gente que nos envía sus solicitudes de empleo desde otras compañías. Cuando hablamos con estos candidatos, muchos nos cuentan que *Final Fantasy VII* fue el juego que les hizo querer formar parte de la industria. Oír eso nos motiva bastante. Algo que creamos hizo crecer ese deseo en otras personas. Es más, puedo echar la vista atrás hacia mi carrera y puedo ver la manera en la que los juegos de *Final Fantasy* se han vinculado a las historias y experiencias personales de las personas. La gente asocia los juegos a diferentes momentos en sus vidas. Tener tal impacto en la cultura me parece increíble.

Sakaguchi Cada vez que hacíamos un *Final Fantasy*, nos reuníamos y revisábamos el proyecto en una puesta en común. Veíamos juntos el final del juego y brindábamos con champán. Todos le habíamos dedicado mucho esfuerzo, era un momento bastante emotivo. Recuerdo cada una de las fiestas al finalizar los proyectos y ese extraordinario sentimiento por haber trabajado juntos. Algo que nunca olvidaré.

EN PLENO ESCÁNDALO POR LAS LOOT BOXES Y LA MONETIZACIÓN AGRESIVA, LOS JUGADORES TRATAN DE SEGUIR CONFIANDO EN LOS VIDEOJUEGOS. KEITA TAKAHASHI Y UNA NUEVA GENERACIÓN DE DESARROLLADORES INDIES PODRÍAN HACER DEL MUNDO ¿UN LUGAR MEJOR?

Por Jen Simpkins y Nathan Brown

Ahora mismo el mundo necesita *Wattam*, un juego sobre procesos lógicos y el orden natural de las cosas. Una semilla crece hasta convertirse en un árbol; produce su fruto, que es comido por una boca, y el residuo resultante va al inodoro. Dicho así es un sinsentido: no esperamos menos del cerebro del creador de *Katamari Damacy*, Keita Takahashi. Aun así, son sinsentidos que funcionan, que encajan entre sí, y, en un momento en que el mundo exterior parece tener cada vez menos sentido, resultan algo absolutamente necesario.

Los videojuegos viven su mejor era, pero, al mismo tiempo, el panorama rara vez ha parecido tan sombrío. Algunas de las compañías más poderosas de la industria parecen estar más centradas en sacar más dinero del cliente que en recompensar su inversión inicial. Otros usan artimañas para frenar nuestro progreso, incumplen sus promesas, o lanzan verdaderos desastres a los que luego intentan poner parches de forma despreocupada. El año 2017 se perfilaba como uno de los mejores –quizás el mejor– en la historia de los videojuegos, pero ha terminado en acrimonia y escándalos, y sus hitos triunfales han sido eclipsados por juegos que buscan no deleitarnos, sino timarnos.

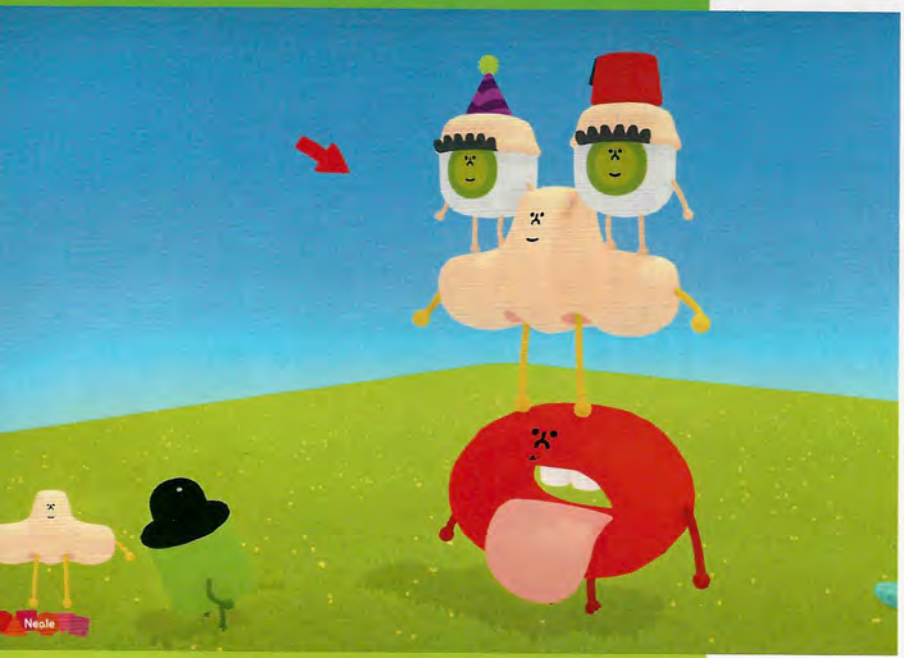
Sin embargo, hay esperanza, tanto dentro de los juegos como en el mundo real. Solo tienes que buscar con un poco más de empeño. Lejos de las llamadas de inversores, los planes de contenido de dos años y las estrategias de monetización impenetrablemente complejas, los estudios indie continúan cambiando el mundo en silencio. En equipos pequeños, desafían las convenciones establecidas. Algunos evitan la violencia, cansados de un mundo que ya es bastante brutal, y de una industria que prefiere no vender otra cosa que la muerte. Otros exploran temas complejos o transmiten mensajes que los peces gordos, con sus ejércitos de relaciones públicas y sus multimillonarios objetivos de ventas, nunca se atreverían a tocar. Para algunos es simplemente suficiente dejar que el sol brille en un medio que prefiere cielos oscuros y postapocalípticos. Han estado haciendo esto durante años, por supuesto. Pero los necesitamos ahora, más que nunca.

Por encima de todo, no pretenden embaucarte. Están aquí con una oferta simple e irresistible: quieren que compres sus juegos y quieren hacerte disfrutar. Tras años trabajando bajo la sombra de estudios más grandes y de mayor renombre, es hora de que los juegos independientes tomen el protagonismo. Es hora de que los juegos indie salven al mundo.

***Wattam* no podrá hacer eso solo**, naturalmente. Con todo, esta colaboración entre Keita Takahashi y Robin Hunicke se sitúa a la vanguardia de la escena indie contemporánea. Takahashi desarrolló *Katamari Damacy* que, pese a contar con el apoyo de la compañía Namco, ayudó a sentar las bases del movimiento de videojuegos indie posmilenio. Era divertido, absurdo y original, y tenía un mensaje ambientalista más profundo con el que podías implicarte o que podías ignorar completamente. Hunicke, por su parte, contribuyó a hacer de *Journey*, uno de los mayores éxitos indie hasta la fecha, uno de los primeros juegos que adquirió la misma prominencia en una edición del E3 que los juegos realizados con presupuestos de ocho cifras. *Katamari* iba sobre usar el caos para formar una especie de orden; *Journey* acerca de la belleza del compañerismo y el trabajo conjunto. Tal vez de forma no sorprendente, *Wattam* trata de ambas cosas.

Su planteamiento es inesperadamente trágico. Comienzas la historia como alcalde, un afable cubo verde con un sombrero que, tras una guerra que ahuyenta a toda la población mundial, se encuentra desesperadamente solo. Una tormenta le proporciona inicialmente algo de compañía, pero es en el momento en que descubre una bomba bajo su sombrero cuando empieza la verdadera diversión. Presionando un botón, el alcalde se quita el sombrero para revelar el explosivo: otra pulsación y detona, lanzándolo a él y a todos los vecinos que vuelan alrededor en una explosión de confeti y risas. El estruendo se oye en todo el universo, y anima a regresar a los compañeros que han partido. La llegada de cada objeto antropomórfico es anunciada con una alegre proclama: "¡Bienvenido de nuevo!".

Si haces explotar la suficiente cantidad de material, muy rápidamente, la pantalla se llena de seres extraños. Un juego de cubiertos y una boca; un retrete que camina; un bolo llamado Deborah. Atraer a estos extraños personajes es la clave del progreso en el juego, ya que cada uno de ellos –cuando es seleccionado y controlado– tiene su pro- ▸



Resolver acertijos está muy bien, pero *Wattam* a menudo fomenta la interacción por sí misma. Puedes pulsar un botón cuando estés al lado de otro personaje para simplemente decir "Hola": desatarás una ola de alegría

Una nariz vagando sola por ahí es algo extraño, pero si puedes formar pilas, las cosas se vuelven más divertidas. Otro de los temas de *Wattam* es la importancia de juntar a diferentes tipos de personas

pio talento único que constituye un eslabón en una cadena de libre asociación visual. La boca comerá fruta con solo apretar un botón (siempre que se pueda atrapar: los objetos necesarios tienen la costumbre de huir, riéndose a carcajadas). El inodoro puede recoger los montones de excrementos producidos y remojarlos en su propia cabeza. Tira de la cadena, y su alegre carga girará por las cañerías, solo para salir, reluciente, de una cañería que tu desconcertado compañero de juego cooperativo podría estar controlando ahora mismo. Deborah, por su parte, exige que los objetos se amontonen para crear una pila tan alta como ella: solo entonces se puede invocar a una bola de bowling desde el cielo para derribarla y continuar la cadena.

Es un juego que trata de reunir a la gente. De hecho, funciona mejor si se juega con otra persona, ya que ambos se intercambian objetos indisciplinados y los agarran, arrastrándolos y juntándolos antes de volverlos a hacer explotar. Algunas soluciones son obvias: un trozo de tierra parece el hogar perfecto para una bellota revoltosa, y un manojo de flores perfumadas idóneas para una nariz gigante. Otros elementos son menos predecibles, y más divertidos. Hay momentos en nuestra demo en los que nos quedamos un poco perplejos, normalmente porque nos olvidamos de hacer estallar algo. Afortunadamente, la población de *Wattam* ocasionalmente forzará las cosas, rompiendo en lágrimas de angustia y suplicando: "¡Solo quiero explotar, hazme saltar por los aires!".

El juego alterna entre lo lógico y lo absurdo. Casualmente –o no, quizás– tras hacer *Katamari*, Takahashi se convirtió en padre. "Tengo dos hijos de tres y seis años. Son muy tocapelotas", dice Takahashi. "Pero siempre observo cómo se mueven o expresan sus emociones. Cuando se ríen y lloran, es muy diferente de los adultos. Cambian sus emociones así". Chasquea los dedos. "Es molesto, pero también es una magnífica reacción". Su vieja amiga y compañera de trabajo Hunicke está de acuerdo: "Realmente creo que tener una familia, y ver niños todo el tiempo, ha cambiado a Keita, de una manera que es muy obvia en el juego mismo. Los niños tienen una capacidad de experimentar sentimientos que es admirable. Cuando te haces mayor aprendes a disimular tus sentimientos, hacer como si no los tuvieras, o actuar fríamente". Ciertamente, no se ha pretendido que *Wattam* sea un juego *cool*. Takahashi tampoco lo es. Cuando se le pide que describa su filosofía indie, responde, con un cuidadoso énfasis en cada palabra: "No. Seguir. Tendencias".

"Keita siempre va contracorriente", dice Hunicke. Tampoco se ve a sí mismo como alguien *cool*, y prefiere etiquetarse a sí mismo como "infantil". Su forma de transgredir es divertida, de ahí las bombas confeti de *Wattam*. "Cuando jugaba con mis hijos, apilando bloques, siempre rompían la pila que yo hacía y se reían", dice. "Créalo y destrúyelo: es un momento muy divertido e icónico". De ahí el sistema de física sorprendentemente elegante de Wattam, que a

menudo se requiere para resolver rompecabezas y ha sido tremendamente difícil de desarrollar para Funomena. "En realidad nos ha llevado bastante tiempo desarrollar el juego, porque a nivel técnico, es increíblemente difícil hacer lo que Keita quería que hiciéramos", dice Hunicke. "Ir apilando objetos arbitrarios de escala arbitraria uno encima de otro mientras se mueven y ejecutan toda su IA... Para un equipo de siete personas, los desafíos técnicos son bastante grandes. Y, sin embargo, cuando lo miras, parece algo tan simple, tan fácil: es un juego de bebés".

No todo en *Wattam* es tan fácil de encasillar. En última instancia porque, incluso más que *Katamari* o *Journey*, el juego desafía cualquier categorización. Ante todo, *Wattam* es profundamente social, un juego para reunir a amigos y extraños en el sofá a través de locuras y sorpresas. Pero, al igual que Katamari antes, lo divertido de *Wattam* oculta sus subtextos: mensajes que son esenciales, dado el estado actual del mundo. Todo está en el lenguaje surrealista de Takahashi: este es un creador que hizo un juego acerca ir enganchando chinchetas y continentes a una bola parcialmente en respuesta tanto al deterioro del medio ambiente como a la inhumanidad del 11-S.

Wattam también trata a veces de asuntos espinosos. "Realmente estaba teniendo reparos con el uso de bombas, porque, sabes, una bomba es algo tan perverso", dice Takahashi. "Todavía hay muchos terroristas, y sigue habiendo bombardeos en muchos lugares del mundo. Aun así, se trata de un desafío". Para Takahashi, el diseño de la física fue una oportunidad para despojar a las bombas de su poder destructivo recontextualizándolas como una especie de lenguaje, del mismo modo que ha visto que en Funomena el inglés ayuda a personas de diferentes nacionalidades a superar sus diferencias, nos dice. "Podríamos ser capaces de decirle a la gente, ¿qué pasaría si todas las bombas del mundo se convirtieran en bombas más divertidas, como fuegos artificiales o algo así? Este mundo sería más pacífico". En *Wattam*, las explosiones no destrozan el mundo, sino que lo reconstruyen.

Parece algo que solo podría ocurrírsele a Takahashi. Durante nuestra conversación, tenemos la sensación de que a veces es difícil para él descifrar la forma en que funciona su mente, o de dónde le vienen las ideas. "No puedo decirlo. Por supuesto que no puedo decirlo. Pero para mí, es muy obvio, ¿no?". Su cuenta de Twitter está llena de fotos alegres de cosas triviales, objetos cotidianos como los que aparecen en Wattam, a veces con pequeñas caras dibujadas en ellas. "Él solo va por ahí mirando objetos y ve cosas, ya sabes. En realidad, está observando", dice Hunicke. "Quiero decir, ¿cuántas veces estás observando realmente? Ves un árbol, pero no lo estás observando. En tu mente tienes una idea de la realidad. Y tal vez es un poco así el juego. Efectivamente, en *Wattam*, una roca diminuta es solo una roca diminuta, hasta que la

Keita Takahashi (arriba) y Robin Hunicke

UN ASUNTO DE DINERO

Los desarrolladores de indies tienen que preocuparse por cada aspecto del desarrollo y lanzamiento de un juego, pero también se enfrentan a una batalla diaria para subsistir. E incluso desarrolladores de la talla de Takahashi y Hunicke apenas podrían mantenerse sin apoyos. Funomena tenía su sede original en Vancouver, donde pudo beneficiarse de la generosa política tributaria canadiense para las empresas de videojuegos; desde su traslado a San Francisco se ha beneficiado de un apoyo de otro tipo. "La gente ha sido muy amable con nosotros con *Wattam*, y nos ha dado mucho: no solo dinero, sino también tiempo y experiencia", dice Hunicke. "No seguiríamos vivos como empresa si no fuera por la gente que se preocupa por lo que hacemos y cree que debemos hacerlo. Mientras Keita y su familia puedan comer, tener un techo, hacer cosas creativas y divertirse, entonces estoy haciendo mi trabajo. Pero no siempre es fácil, y mentiría si dijera que lo es. Definitivamente, hemos tenido mucha ayuda".

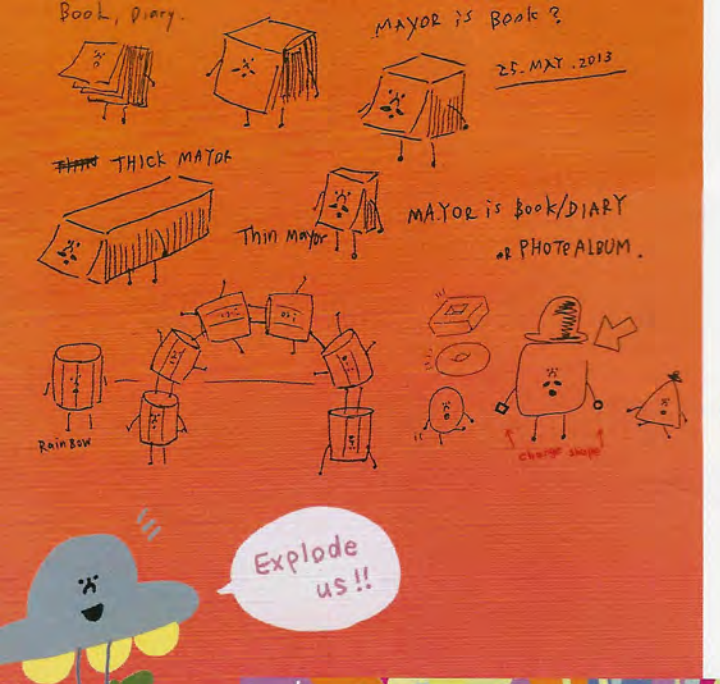
dejamos desatendida durante cinco minutos y volvemos para descubrir que ha pellizcado dos gigantescos pétalos de sus ahora desnudas compañeras flores. Los objetos cotidianos parecen extraordinarios por un breve tiempo. "Otro tema de *Wattam* es el respeto por nuestra vida diaria", dice Takahashi. "Cuánto necesitamos esta estúpida y aburrida mesa, o esta taza, o estos utensilios. Es aburrido, pero lo necesitamos. La gente se acostumbra a su existencia. Es algo muy obvio, pero muy valioso. Tener vida es increíble, una especie de milagro".

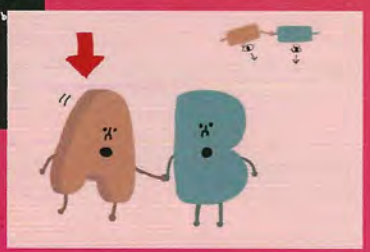
"*Wattam* va sobre la vida", continúa. "Sé que *Wattam* no tiene una física tan desarrollada como *Noby Noby Boy* o *Katamari*. Pero la vida va de muchas pequeñas cosas que tienen un efecto. Es algo muy confuso, no es tan fácil de entender. Es algo que es malo para los juegos comerciales, pero por alguna razón, todavía estoy tratando de hacer un juego así". El sujeto ha pasado del aprecio de la vida moderna por los dispositivos móviles a la existencia misma. ¿Está el mundo tan mal ahora mismo porque la gente ha olvidado el respeto por la vida? "Creo que la gente no presta atención", dice Hunicke. "Están distraídos. Están entumecidos. Mirando sus móviles". Ella hace el gesto de deslizar el dedo en la pantalla. "¿Les gusto? ¿Les gusto? ¿Puedo comprarlo? ¿Puedo comprarlo?". No ven más allá.

"Es un videojuego, así que tal vez la mayoría de la gente no vea el subtexto. Pero la gente que lo ve, lo ve. Y por eso haces arte. Por eso haces cualquier cosa. Realmente te gusta dibujar, o hacer música, o lo que sea. Realmente no importa si tienes un restaurante, o si eres un escultor de fama mundial: simplemente estás haciendo el trabajo porque el trabajo te ayuda a vivir. Es parte de tu proceso". Al percibir que podríamos estar tomándonos demasiado en serio sus palabras y su alocado videojuego, Takahashi evita los conceptos más elevados. "No soy un profesor, no soy un *coach*. Solo quiero hacer un juego divertido de una manera diferente, a contracorriente".

Takahashi es demasiado modesto como para considerarse a sí mismo un referente de la escena indie, pero eso está bien: nosotros lo haremos por él, y sus compañeros de profesión también. "No habla mucho, pero todo lo que dice es realmente interesante", dice Ben Esposito, creador de *Donut County*, que tiene, por decirlo suavemente, una cierta deuda con el debut de Takahashi. "Su perspectiva del mundo siempre me sorprende, y cada vez que tengo la oportunidad de escuchar sus pensamientos sobre lo que significa hacer un juego, lo que significa jugar y lo valioso que es eso, siempre me inspira".

Para Nathan Vella, presidente de Capy Games, el estudio de Toronto detrás de *Swords & Sworcery EP* y la próxima edición de *Below*, no solo se trata de lo que dice Takahashi, sino lo que representa. "[*Katamari*] era algo muy personal de Keita, en lugar de un juego hecho por un montón de gente con





Takahashi quiere que los jugadores lloren cuando terminen *Wattam*. ¿De alegría o de pena? "No estoy seguro. ¿Quizás de alegría?", dice. "Llorar siempre es un poco de las dos cosas", dice Hunicke. Más tarde, Takahashi aclara: "Creo que solo quiero decir: '¡Hey! ¡Esto es la vida! ¡Despierta!'"

una potente campaña de promoción. Siempre hemos visto a los creadores hablar de sus juegos, pero nunca de uno que fuera tan insólito o personal. Esa fue la primera vez que vimos a alguien así: en lugar de un juego grande, este era un juego realmente pequeño".

"Y él era diferente de la mayoría de los otros grandes creadores de videojuegos. Era callado e introspectivo, y podrías decir que probablemente preferiría no estar hablando de su juego, pero también veías que era importante para él hacerlo. Todos los demás, en cambio, buscaban cierto protagonismo. Esa clase de mentalidad introspectiva, de crear para uno mismo, es muy común entre los desarrolladores independientes, especialmente entre los que fueron pioneros".

Sin embargo, como insinúa Vella, ya no basta con hacer un juego por ti mismo. Cualquiera puede hacer eso a día de hoy, y por eso el concepto de un "espíritu indie" ha trascendido la noción clásica de un desarrollador solitario que sueña a lo grande en una pequeña habitación. Aunque *Katamari* nació en parte del deseo de Takahashi de digerir sus sentimientos tras los ataques terroristas del 11 de septiembre, fue impulsado principalmente por el deseo de hacer algo que aún no existía. Eso ha venido a caracterizar su trabajo posterior: en el abandono experimental de su debut para móviles *Noby Noby Boy*, en el juego de arcade único en su género *Tenya Wanya Teens*, y ahora en *Wattam*. Más allá de eso, tal vez se trate de la esencia del actual movimiento indie. Ya no se trata de cómo desarrollas un juego, sino de lo que eliges hacer en su lugar.

Para ver las ventajas de este enfoque, debemos mirar al otro extremo de la escala presupuestaria. Dos juegos, que están siendo desarrollados en grandes estudios y que van a ver la luz en 2018, tienen una rara oportunidad dentro de los juegos de su envergadura: transmitir un mensaje devastador sobre el estado actual del mundo. Sin embargo, David Cage insiste en que no hay nada del movimiento Black Lives Matter en *Detroit: Become Human*, un juego sobre una infraclase reprimida que se levanta contra la desigualdad. Dan Hay de Ubisoft, por su parte, afirma que *Far Cry 5* –un juego ambientado en el medio oeste americano que tiene por enemigo a una fanática secta religiosa– no es una alegoría de la América de Trump. Ninguna de estas dos afirmaciones suena totalmente cierta. Esposito señala que "no se puede hacer algo sin un subtexto, seas o no consciente de ello, eres un producto de tu tiempo, tu situación y tu experiencia vital". Vale, quizás sea difícil hacer un juego con un mensaje político fuerte cuando cientos de personas lo están haciendo –miles, en el caso de Ubisoft, repartidos por todo el mundo–, pero, ¿por qué restar importancia a lo que podría ser activo comercializable? Para Vella es fácil de entender.

"Es excepcionalmente difícil hacer un juego que tiene que vender millones de copias y que cuesta cientos de millones de dólares", dice. "Recuperar la inversión es tan difícil que eso

ejerce presión sobre la gente. Pienso que muchos desarrolladores tienen mucho que decir, pero no se les permite hacerlo, o tienen miedo por esas razones. No quieres ser el que diga algo que hace que un juego se venda mal y haga que todos tus amigos pierdan su trabajo".

La realidad, por supuesto, es que restar importancia a la relación de un juego con los acontecimientos del mundo real puede tener el efecto contrario; que, al tratar de evitar ofender a alguien, haces que tu juego sea menos atractivo, y vendes menos de todos modos. Vella cree que la oportunidad que esto genera para los desarrolladores indie es clara. "Da igual que trabajen para un estudio grande o pequeño, sean independientes o de propiedad corporativa, los desarrolladores quieren que sus juegos tengan un impacto positivo. No quieren que sean agujeros negros vacíos de inteligencia o de mensaje. Pero una cara de la moneda puede aprovechar eso a su favor, mientras que para la otra tiene el potencial de convertirse en un gran elemento disuasorio. Creo que, al final, los departamentos de relaciones públicas definen eso". Por lo tanto, ser indie significa estar dispuesto no solo a hacer juegos con temas arriesgados o sencillamente poco comunes, sino estar preparado para salir a hablar de ellos, sin tener que preocuparse por el filtro de relaciones públicas, algo que frena a los desarrolladores de muchos estudios más grandes.

No se necesita ser abiertamente político, por supuesto. Los trasfondos de *Wattam* son fáciles de pasar por alto, después de todo. Y muchos jugadores no vieron, u optaron por ignorar, que *Katamari Damacy* era un juego sobre el impacto que la humanidad estaba teniendo en el medio ambiente, y simplemente disfrutaron de un juego alocado sobre convertir residuos en un gran balón mientras escuchaban música house japonesa. Ser indie puede significar que es más fácil para ti arriesgar en el tono, pero eso no significa que tengas que hacerlo necesariamente. Sin embargo, está claro por parte de los desarrolladores con los que hablamos que hay un barniz ético en la forma en que piensan sobre sus juegos. En una época en que las grandes distribuidoras ven una etiqueta del precio de 60 dólares en un nuevo lanzamiento como la simple estación de salida del tren del dinero, los indies están adoptando un enfoque marcadamente diferente, pese al hecho de que la necesidad de pagarle el techo a unas pocas personas es posiblemente una preocupación más apremiante que hacer que un inversor rico sea un poco más rico a través de las ventas de *loot boxes*.

El dinero ocupa el centro de los pensamientos actuales de Tommy Refenes. El co-creador de *Super Meat Boy*, icono de la fiebre del oro indie de XBLA, ahora está trabajando en *Super Meat Boy Forever*, que también se lanzará en *smartphones* –lo que nos hace hacer ciertas suposiciones respecto a cómo se financiará–. Cuando Refenes fue preguntado en Twitter sobre si el juego sería gratis, él respondió:

PARQUE INFANTIL

Takahashi siente que fue mal citado, o malinterpretado, cuando se difundió la noticia de que había dejado los videojuegos. Aunque estaba desencantado con la vida en Namco, simplemente renunció para poder trabajar en otras cosas –incluido el que sigue siendo su proyecto más inesperado hasta la fecha–. Desgraciadamente, nunca se terminó un parque infantil planeado en Woodthorpe Grange, en Nottingham, con innovaciones como un tobogán circular en forma de donut. Takahashi quería que su parque fuera "un lugar donde todos pudieran jugar: niños, padres, perros". Todavía espera completarlo algún día, pero, como dice Hunicke, tal vez sea mejor que no lo haga. ¡Ese parque matará a los niños! Está lleno de grandes ideas, pero costará 50 millones de dólares. Pagar el seguro... eso es lo que mata las buenas ideas".

El director de Capy Games Nathan Vella (arriba) y el creador de *Super Meat Boy Forever*, Tommy Refenes

Noby Noby Boy **era un doble juego de palabras en la lengua materna de Takahashi. "Nobi" significa "estirar"; "nobinobi" se traduce como "despreocupado". El juego *Tenya Wanya Teens* de Takahashi solo existe en una máquina de arcade que utiliza controladores personalizados**

"¿Estás drogado?". Sin embargo, necesita encontrar un equilibrio entre dispararse un tiro en el pie y situarse fuera del mercado.

"Pienso en ello, sobre todo porque el móvil está muy centrado en captar al jugador y sacarle tanto dinero como sea posible", afirma. "*Super Meat Boy* encajaría perfectamente en ese mercado. ¿Quieres ganar la partida? Haz que el usuario compre bonificaciones. Acabas de morir; paga un dólar para tener 100 vidas más. Podría hacerlo fácilmente, y, siendo honesto, seguramente ganaría más dinero que en cualquiera de las otras plataformas".

En mis comienzos profesionales, cuando estaba haciendo páginas web, me ofrecieron un trabajo en webs pornográficas. Pagaban 120.000 dólares al año, y yo tendría unos 22 años. Apenas lo consideré porque pensé: 'No quiero hacer una página web porno, siento que eso va a arruinar mi carrera'. Tengo la misma sensación cuando se trata de hacer una versión de *Super Meat Boy Forever* para móviles. Te preguntas, ¿a qué coste?".

Aun así, Refenes se queda en la duda, lo que nos hacer ver la desventaja de hacer juegos a pequeña escala; tienes que hacer todas estas cosas por ti mismo. Si Refenes hubiera hecho *Meat Boy Forever* para una gran distribuidora, la política de precios se decidiría a varios niveles de pago por encima de sus posibilidades. Tal vez poder concentrarse en el trabajo en el que eres bueno, sin preocuparte por todo lo demás, es algo a tener en cuenta. Resulta instructivo que, tras un periodo en que la autoedición era la norma en el mundo indie, las distribuidoras estén demostrando una vez más su valía. Compañías como Devolver Digital, 505 Games y Annapurna Interactive pueden ayudar a aligerar el trabajo de promoción, distribución, localiza- ▶

Super Meat Boy fue uno de los primeros éxitos de XBLA, vendió un millón de copias en un año.
Muchos juegos indie se inspiran en *Katamari*, pero en ninguno es tan patente esta deuda como en *Donut County* de Annapurna.
Below, de Capi, demostró el compromiso de Microsoft con los juegos independientes en la era de Xbox One. Se anunció en el E3 en 2013, y aún no ha salido al mercado, aunque Vella asegura que darán más detalles

ción, etcétera. Sin embargo, el valor real de asociarse con una distribuidora es que puede ayudar a resolver lo que, rápidamente se ve claro, es la preocupación más apremiante entre los desarrolladores independientes de hoy: el descubrimiento.

El número de nuevos juegos lanzados en Steam en 2016 representó el 40% del catálogo completo de la plataforma en ese momento. En 2017 se añadieron aún más: 6.000 en noviembre, frente a los 4.500 del año anterior. En móviles, se espera que el catálogo de iOS App Store supere la marca de los cinco millones en 2020. Es posible que las cifras de consolas no sean las mismas, pero hay un flujo constante de nuevas versiones en PS4, Xbox One y Switch. ¿Cómo van a salvar el mundo los juegos indie si nadie los ve?

"Hay un montón de juegos francamente buenos que compiten por un poco de promoción –un espacio realmente diminuto–, y las plataformas no tienen la capacidad de promocionar a todo el mundo", dice Vella, de la compañía Capy. Como resultado, estamos viendo un montón de juegos extraordinarios pasar inadvertidos porque salieron el mismo día que un gran lanzamiento, o en la misma semana que dos juegos AAA que ya han ocupado las mejores posiciones. Es un mercado muy, muy desafiante en este momento, y aunque creo que hay más juegos buenos que nunca, creo que más juegos buenos están fracasando que nunca, también. Estamos compitiendo contra otros juegos sensacionales por los mismos puestos, por la misma promoción, y no tenemos el dinero para pagarlos si no podemos conseguirlo".

Compruébalo tú mismo: visita la tienda de descargas de tu plataforma preferida. Probablemente tendrás que buscar bastante antes de encontrar un juego indie, los grandes espacios publicitarios están ocupados por nuevos lanzamientos de grandes presupuestos, o quizás alguno antiguo del que acaba de salir una nueva actualización o un descuento. No importa si ya lo tienes; te saldrá algún anuncio, porque en algún lugar entre bastidores se ha firmado un contrato. Si bien pueden parecer un poco más sofisticadas –con ilustraciones de alta resolución, tal vez, o reproduciendo automáticamente un vídeo–, en el fondo son las mismas interfaces de tiendas online que hemos estado usando desde la era de 360, cuando Microsoft controló estrictamente la circulación de juegos en Xbox Live Arcade. Ahora es una verdadera avalancha, y las plataformas no pueden seguir el ritmo.

Peor aún, no parece que les moleste demasiado. Vella ve motivos para el optimismo en la reciente revisión de Apple de iOS App Store, que ahora utiliza contenido editorial para destacar algunos juegos. Pero el estandarte de la escena indie Brandon Boyer no está convencido. "No creo que los grandes servicios vayan a tener éxito en su selección", dice. "Es algo de lo que hemos estado hablando durante diez años, y no llega, y los algoritmos no son la res-

puesta. Apple está haciendo un mejor trabajo al poner un enfoque editorial en los juegos, pero también hay un millón de cosas en los algoritmos que están haciendo realmente mal". O, para decirlo sin rodeos: "Si el mundo ya está jodido, aún lo está más para los desarrolladores independientes".

Boyer es parte de la escena estadounidense. Ha apoyado la causa indie en Edge, Gamasutra, el webzine de Boing Boing especializado en juegos indies Offworld, y su sucesor Venus Patrol. Fue presidente del Independent Games Festival. Actualmente es el curador del festival de Texas Fantastic Arcade y miembro de la junta directiva del colectivo Juegos Rancheros de Austin. Lleva ahí desde el principio, y está preocupado.

"En mis tiempos en Offworld, o incluso en los primeros días del IGF, era mucho más fácil conseguir una oleada de apoyos alrededor de, digamos, un *Spelunky*. Hoy en día, es fractalmente, infinitesimalmente más difícil conseguir que la gente se interese por cualquier cosa. Por mucho que me gustaría que fuera cierto que los juegos indie vayan a salvar al mundo, creo que esto requiere que mucha gente adopte la idea de apoyar a los desarrolladores indie".

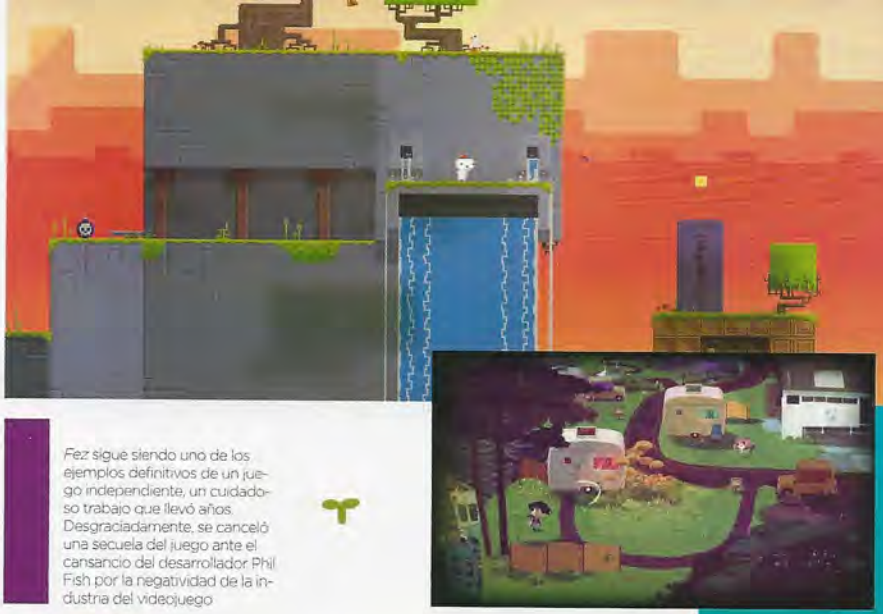
Entonces, ¿cómo solucionarlo? Como era de esperar, cada persona con la que hablamos tiene su propia sugerencia. Vella quiere que el enfoque de Apple se extienda, haciendo que los responsables de las plataformas pongan un mayor esfuerzo en el filtrado y distribución de los juegos. Boyer quiere lo mismo de los medios de comunicación, aunque cree que ya no es posible que los medios generalistas reseñen todo lo que vale la pena –ouch– y pide que los sitios web más especializados cubran este vacío. Rex Crowle, el exdirector creativo de Media Molecule que ahora está trabajando en las animadas aventuras de *Knights & Bikes* para Double Fine, apunta a las aplicaciones enfocadas por segmentos disponibles en Apple TV: "Cada una tiene un *target* diferente: una tiene las películas de autor, luego está Hopster que es para niños. Tal vez se alimenten de librerías similares, pero el contenido tiene una cierta temática". Refenes cree que corresponde a los desarrolladores mejorar la comercialización de sus propios productos, aunque quizás eso sea fácil de decir cuando trabajas con algo del nivel de *Meat Boy*.

Sin embargo, todos omiten una parte de la ecuación, y es probablemente la más importante de todas. Nosotros, como jugadores, necesitamos hacer más para salir de nuestras zonas de confort. Si el 2017 nos ha recordado algo, es que los juegos que más visibilidad tienen son a menudo los que tienen más probabilidades de decepcionarte. De la misma manera que, en el mundo real, las personas motivadas políticamente se están sumando al activismo, los jugadores avanzados deben ayudar a los profanos a desenterrar joyas en un montón de basura cada vez mayor. Apoyar a los juegos que, de forma tranquila y lúdica, están yendo a contracorriente, ignorando las modas, haciéndose un lugar en una industria cada vez más cínica y un mundo cada vez más deprimente y tratando de hacer a ambos un poco mejores. Ese último punto, opina Boyer, constituye el verdadero espíritu independiente.

"No se trata necesariamente de 30 juegos sobre emociones, o sobre cómo mi novia rompió conmigo. No es eso. Es algo que te reafirma, que te hace sentir mejor por haberlo hecho, en vez de peor".

"Hay una parte humana esencial. Con *Katamari*, por mucho que tratara de todo, se trataba también de lo que significa ser humano en la Tierra. Es un abrumador catálogo de todas las cosas que están en la Tierra, y lo que los humanos hacen con ellas. Creo que también se puede decir lo mismo de *Below*, que también es un viaje muy personal, aunque es un videojuego de mazmorras: dice mucho sobre lo que intentas hacer con el tiempo que tienes. *Fez* era ante todo un trabajo de autor de Phil Fish, pero también iba sobre la exploración y la belleza. Y era algo que solo Phil podía a hacer. Nadie más lo iba a conseguir. Creo que esa sigue siendo la mejor representación de lo indie para mí: esa sensación de que esto no podría haber venido de absolutamente nadie más que de esta persona".

Lo que nos devuelve, de forma bastante clara, a Takahashi. El hombre que ayudó a poner en marcha el espíritu indie antes de que supiéramos lo que era ha vuelto en un momento en el que la escena indie y la industria en general necesitan a gente como él. Naturalmente, él se resta importancia. "Honestamente, todavía no estoy seguro de qué son los 'juegos indie', o lo que son los 'juegos AAA'. Para mí, lo más importante es si es divertido o no, si es bueno o no. Aunque sea indie, si no es divertido, entonces no es bueno, ¿no?". *Wattam* es divertido. *Wattam* es bueno. Y *Wattam* solo pudo haber venido de él. No salvará el mundo, por supuesto. Pero podría hacernos sentir un poco mejor después. Con todo lo que está pasando ahí fuera, lo tomaremos con mucho gusto. ■



Fez sigue siendo uno de los ejemplos definitivos de un juego independiente, un cuidadoso trabajo que llevó años. Desgraciadamente, se canceló una secuela del juego ante el cansancio del desarrollador Phil Fish por la negatividad de la industria del videojuego

WORLD BUILDING

Takahashi recuerda una charla de la GDC a la que fue invitado donde no fue demasiado bien recibido cuando dijo: "no, los juegos indie no pueden cambiar el mundo". "Creo que no lo entendieron", recuerda. "Si realmente te gustan los videojuegos, deberías tratar de mejorar el medio ambiente para luego poder jugar". Se trata de una simple cuestión de logística, de personas cuyos problemas no pueden ser resueltos por una pantalla, y necesitan ayuda real. "Si tenéis un amigo que está enfermo o tiene problemas económicos, ¡ayudadlo! Después podréis jugar a videojuegos", dice.

El creador de *Knights & Bikes* y *Tearaway* Rex Crowle (arriba) y Brandon Boyer, de Venus Patrol

Guarda este bajo llave junto a los mejores años de la historia de los videojuegos. 2017 ha resultado ser un clásico que se recordará en años posteriores con una melancolía similar a la de 1998 y 2004. Una **rara avis** con dos dieces en EDGE, y además ambos de la misma compañía. Pero no olvidemos que 2017 también vivió en su cenit incluso antes de que apareciera Switch. Comenzó fuerte y continuó a buen ritmo. No hablamos solo de calidad, sino de lo que representa. El inicio de año demostró que Japón se encuentra en su mejor momento, y la industria es mejor si es así. Los indies siguen sorprendiendo y deleitando, mientras que la realidad virtual se abre paso a buen ritmo.

Nada es para siempre, por supuesto, y los últimos meses de 2017 han dejado un sabor más amargo. Nunca es bueno ver que las consideraciones comerciales se inmiscuyen en las decisiones de diseño, pero esto fue llevado al extremo en la última parte del año natural. Sin duda, y debido en gran medida a ello, existe una ausencia de grandes púgiles en la lista.

Claro que, dos de ellos son inamovibles. *Super Mario Odyssey* y *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild* representaron la luz en un año que, una vez más, nos dio poco para sentirnos optimistas pero mucho aún para disfrutar. También iluminaron al equipo de EDGE, que, reunido, le costó quedarse solo con diez títulos. Ahora que el año ha terminado y las heridas casi se han curado, únete a nosotros para celebrar lo bueno, lo malo y lo nuevo de otro año para el recuerdo en la historia de los videojuegos.

VIDEOJUEGO DEL AÑO DE PLAYSTATION

FINALISTA
POLYBIUS
Desarrollador/Editor Llamasoft **Formato** PS4, PSVR

FINALISTA
NIOH
Desarrollador Team Ninja **Editor** SIE **Formato** PS4

GANADOR
HORIZON ZERO DAWN
Desarrollador Guerrilla Games **Editor** SIE **Formato** PS4

VIDEOJUEGO DEL AÑO DE XBOX

FINALISTA
NINJA GAIDEN BLACK
Desarrollador Team Ninja **Editor** Microsoft Studios **Formato** Xbox

FINALISTA
FORZA MOTORSPORT 7
Desarrollador Turn 10 Studios **Editor** Microsoft Studios **Formato** Xbox One

GANADOR
CUPHEAD
Desarrollador Studio MDHR **Editor** Microsoft **Formato** Xbox One

VIDEOJUEGO DEL AÑO DE NINTENDO

FINALISTA
ARMS
Desarrollador/Editor Nintendo (EPD) **Formato** Switch

FINALISTA
SUPER MARIO ODYSSEY
Desarrollador/Editor Nintendo (EPD) **Formato** Switch

GANADOR
THE LEGEND OF ZELDA:
BREATH OF THE WILD
Desarrollador/Editor Nintendo (EPD) **Formato** Switch

VIDEOJUEGO DEL AÑO DE PC

FINALISTA
HOLLOW KNIGHT
Desarrollador/Editor Team Cherry **Formato** PC, Mac y Linux

FINALISTA
DIVINITY:
ORIGINAL SIN II
Desarrollador/Editor Larian Studios **Formato** PC

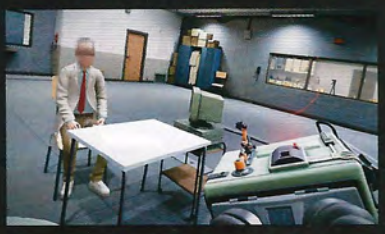
GANADOR
PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS
Desarrollador PUBG Corp **Editor** Bluehole Studio **Formato** PC, Xbox One

VIDEOJUEGO DEL AÑO DE REALIDAD VIRTUAL

FINALISTA

STAR TREK:
BRIDGE CREW VR

Desarrollador Red Storm Entertainment **Editor** Ubisoft **Formato** PSVR, Rift, Vive



FINALISTA

STATIK

Desarrollador/Editor Tarsier Studios **Formato** PSVR

GANADOR

POLYBIUS

Desarrollador/Editor Llamasoft **Formato** PS4, PSVR

VIDEOJUEGO CON MEJOR DIRECCIÓN DE ARTE

FINALISTA

CUPHEAD

Desarrollador Studio MDHR **Editor** Microsoft **Formato** Xbox One

FINALISTA

ASSASSIN'S CREED
ORIGINS

Desarrollador/Editor Ubisoft (Montreal) **Formato** PC, PS4, Xbox One

GANADOR

PERSONA 5

Desarrollador Atlus **Editor** Atlus/Deep Silver **Formato** PlayStation

VIDEOJUEGO CON MEJOR AUDIO

FINALISTA

NIER: AUTOMATA

Desarrollador PlatinumGames **Editor** Square Enix **Formato** PC, PS4

FINALISTA

HELLBLADE:
SENUA'S SACRIFICE

Desarrollador/Editor Ninja Theory **Formato** PC, PS4

GANADOR

THE LEGEND OF ZELDA:
BREATH OF THE
WILD

Desarrollador/Editor Nintendo (EPD) **Formato** Switch

VIDEOJUEGO CON MEJOR HISTORIA

FINALISTA

NIER: AUTOMATA

Desarrollador PlatinumGames **Editor** Square Enix **Formato** PC, PS4

FINALISTA

PYRE

Desarrollador/Editor Supergiant Games **Formato** PC, PS4

GANADOR

WHAT REMAINS OF
EDITH FINCH

Desarrollador Giant Sparrow **Editor** Annapurna Interactive **Formato** PC, PS4,

VIDEOJUEGO CON MEJOR ACTUALIZACIÓN

FINALISTA
NO MAN'S SKY
Desarrollador Hello Games **Editor** SIE **Formato** PC, PS4

FINALISTA
RAINBOW SIX SIEGE
Desarrollador/Editor Ubisoft (Montreal) **Formato** PC, PS4, Xbox One

GANADOR
OVERWATCH
Desarrollador/Editor Blizzard Entertainment **Formato** PC, PS4, Xbox One

HARDWARE DEL AÑO

FINALISTA
SNES CLASSIC MINI
Nintendo

FINALISTA
XBOX ONE X
Microsoft

GANADOR
SWITCH
Nintendo

EDITORA DEL AÑO

FINALISTA
UBISOFT

FINALISTA
ANNAPURNA INTERACTIVE

GANADOR
NINTENDO

ESTUDIO DEL AÑO

FINALISTA
HOUSEMARQUE

FINALISTA
GIANT SPARROW

GANADOR
NINTENDO EPD

ESTUDIO ESPAÑOL DEL AÑO

FINALISTA
LOCOMALITO/ ABYLIGHT/ GRYZOR87

FINALISTA
MERCURYSTEAM

GANADOR
TEQUILA WORKS

VIDEOJUEGO DE ORIGEN ESPAÑOL DEL AÑO

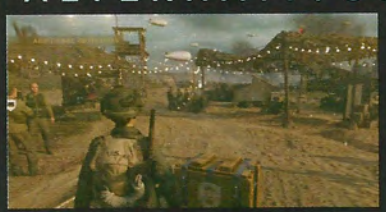
FINALISTA
METROID: SAMUS RETURNS
Desarrollador MercurySteam **Editor** Nintendo **Formato** 3DS

FINALISTA
THE SEXY BRUTALE
Desarrollador Gavalier Game Studios y Tequila Works **Editor** Tequila Works **Formato** PC, PS4, Xbox One, Switch

GANADOR
RIME
Desarrollador Tequila Works **Editor** Grey Box **Formato** PC, PS4, Xbox One, Switch

PREMIOS EDGE ALTERNATIVOS

PEOR USO DE LA FUERZA
STAR WARS BATTLEFRONT II
Desarrollador Criterion, DICE, Motive **Editor** EA **Formato** PC, PS4, Xbox One



LOOT MÁS INSENSIBLE
CALL OF DUTY: WWII
Desarrollador Sledgehammer Games **Editor** Activision **Formato** PC, PS4, Xbox One

CONTROL DE MOVIMIENTO MÁS INAUDITO
1-2-SWITCH
Desarrollador/Editor Nintendo (EPD) **Formato** Switch

OPORTUNISTA DE ORO
FORTNITE
Desarrollador/Editor Epic Games **Formato** PC, PS4, Xbox One

MEJOR QUE LOS OSCARS
JOSEF FARES
Creador de A Way Out **Lugar** The Game Awards

SI ME LO PIDES ASÍ...
ÁLVARO NADAL
Por retirar, como Ministro de Energía, Turismo y Agenda Digital, una ayuda europea a la industria del videojuego de dos millones de euros y rectificar días después debido a la presión de los medios.

10

DIVINITY: ORIGINAL SIN II

Desarrollador/Editor Larian Studios **Formato** PC

La franquicia *Divinity* ha surgido de una relativa oscuridad para reclamar su lugar en la cima de los RPG tradicionales de PC. Este género, anteriormente desatendido, se encuentra hoy día bien representado, con *Torment*, *Pillars of Eternity*, *Tyranny* y, más recientemente, *Original Sin II*.

La obra de Larian destaca gracias a un diseño original y la voluntad de otorgar el control a las manos de los jugadores. Todos sus sistemas, desde la magia elemental hasta la personalidad, la persuasión, el combate, el comercio y la exploración, están vinculados y conforman un conjunto de principios fundamentales. Es un juego que evita, a toda costa, poner trabas al jugador pese a sus decisiones. Puedes matar PNJ esenciales para la trama o abandonar a tus compañeros y *Original Sin II* se adaptará a tus elecciones, a menudo con un ingenio inesperado que se demuestra tanto en sus textos como en su combate.

Llega un momento en el que la mayoría de los jugadores experimentan cómo Divinity comienza a adivinar por ellos la respuesta, como cuando tu guerrero en primera línea de combate descubre, cubierto de sangre, que la misma conduce la electricidad. Estos momentos de profundidad y dinamismo son la principal fuente de un título que nos proporciona diversión sin límite a través de su campaña.

La capacidad que tiene *Original Sin II* para sorprender deriva de la intención de Larian por no repetir los mismos trucos que definen el género. Es una invitación a una narración interactiva y no un guion repleto de convenciones del RPG clásico.

9

ARMS

Desarrollador/Editor Nintendo (EPD) **Formato** Nintendo SwitchR

Todo buen juego de lucha se basa en el feeling. Y *ARMS* tiene, en todos los sentidos, el mejor feeling de los títulos de este año. Todo funciona. Desde su lista de luchadores, pasando por los brazos elásticos hasta llegar a los controles de movimiento. Hasta la música nos alegra el día.

Quizá la propuesta de *ARMS* sea, por definición, un seguro de vida, ya que el código de colores nos atrapa en una sensación de bienestar. Pero ni lo necesita. Así como Nintendo logró con *Mario Kart* que chocarse y lanzarse cosas de coche a coche fuera divertido, con este han logrado la manera de hacer que un gran juego de lucha parezca para niños. Los conceptos básicos son simples: golpe de zurda, golpe de diestra, bloquear, saltar, agarrar y esquivar. Sin embargo, lo accesible de *ARMS* se vuelve profundo en manos expertas. Los controles de movimiento permiten aplicar la curvatura exacta a los golpes, mientras que el diseño de cada brazo oculta matices tácticos.

El mal timing en su lanzamiento ha privado a *ARMS* de llegar a más casas, pero, en un año de títulos de lucha corrientes, *ARMS* ha revitalizado el género de una manera que nunca imaginaríamos. Nos ha dado brillantez, originalidad y pura técnica. ▶

NIER: AUTOMATA

Desarrollador Platinum Games **Editor** Square Enix **Formato** PC, PS4

La primera vez que terminas *NieR: Automata*, el juego tiene un final rotundo. La segunda, una fresca perspectiva. La tercera, otra. Para entonces, pocos podrán decir que este es un título más. A pesar del rollo meta, tenemos ante nosotros la prueba de la firma de Yoko Taro.

Sin querer entrar en detalles de una fantástica historia, *Automata* también es un gran representante del género, y su sistema de combate apesta, en el buen sentido y lógicamente, al que ya conocemos de Platinum. Además, la banda sonora acompaña en todo momento a los puntos álgidos del mismo, sin descuidar bajo ningún concepto los picos emocionales de la historia.

Que nos sintamos en su mundo más recaderos de lo que toleramos es uno de los principales problemas que provocan que *NieR: Automata* no ascienda en la clasificación. Posee más defectos, claro, pero lo compensan la variedad jugable y el carisma de los protagonistas. La obra de Yoko Taro es una de esas que no deja indiferente a quien profundiza en ella. Solo por eso, el puesto lo tiene más que ganado.

NEX MACHINA

Desarrollador/ Editor Housemarque SIE **Formato** PC, PS4

Si no hubiéramos sabido que Eugene Jarvis se había asociado con Housemarque en *Nex Machina*, sospecharíamos algún tipo de trampa. Este es el juego que esperarías de una colaboración como tal: un título de disparos con control contemporáneo que se siente sucesor natural de *Robotron* y *Smash TV*, aquello que Jarvis nunca pudo lograr.

Incluso en la dificultad Principiante, la configuración más baja para un primer contacto, vemos la pantalla más ocupada que el cruce de Shibuya. En lugar de simplificar las cosas para los jugadores menos capaces, Housemarque mantiene la intensidad en un punto álgido. Con el tiempo, comienzas a dominar el arte de la supervivencia y tu ojo se desvía a mirar a las tablas de clasificación. Rescatar a los supervivientes humanos de cada nivel es importante, pero lo es menos que los números y el timing. Es una lástima el no haber acertado en el tiempo. Es un juego mejor que el fantástico *Resogun*, otro homenaje a Jarvis, pero aquel supo aparecer al inicio de la generación, sin mucha competencia en PlayStation 4. En un año como 2017, con tantos proyectos nuevos y sobresalientes, se ha perdido entre un mar de juegos, lo que ha provocado la decisión del estudio de no regresar más a su género favorito.

Sí, técnicamente Matterfall vino después. Pero si Housemarque abandona el arcade para siempre, entonces *Nex Machina* es su canto de cisne. Una espectacular forma de retirarse. La cumbre de los múltiples logros del estudio hasta la fecha.

CUPHEAD

Desarrollador Studio MDHR **Editor** Microsoft **Formato** Xbox One

La historia del desarrollo de *Cuphead* da para escribir un buen libro. La odisea del Studio MDHR en el desarrollo del que es uno de los mejores títulos del año es digna de contar y escuchar. Chad Moldenhauer ha reconocido que tuvieron que hipotecar sus casas para sacar adelante el proyecto y poner todo el fuego en el asador tras la buena respuesta del público ante su presentación. Retrasaron el lanzamiento, pulieron las mecánicas y, tras su salida, el éxito es innegable y el prestigio adquirido es palpable.

Llevada a límites extraños a la vez que hermosos, la animación y el estilo visual de *Cuphead* merece, también, un capítulo aparte. La estética de los dibujos animados de los años 30 vende por sí misma el videojuego, y no es tema baladí dado el trabajo que supone. Pero el título no funcionaría sin su clave: el reto. La magia está en los encontronazos contra los jefes. *Cuphead* te vuelve adicto y su sistema te invita a no desistir en una batalla más que difícil que se te atragante. Cuando tu personaje muere, una línea te indica lo cerca que te has quedado de la meta. En cada intento lo estás más, lo que demuestra un buen diseño que va de la mano del aprendizaje del jugador y te invita a continuar.

El desafío existe hasta en las secciones de plataformas de mero avance que implementaron al recibir alguna crítica por ser concebido únicamente para combates contra jefes. Para nosotros, esas secciones entorpecen el ritmo y le impiden estar un escalón más alto en la lista.

Sin embargo, el trabajo está bien hecho y *Cuphead* no deja de ser un título rompedor por lo que propone, además de un soplo de aire fresco para Xbox en un año complicado.

HORIZON ZERO DAWN

Desarrollador Guerrilla Games **Editor** SIE **Formato** PS4

En otro año, este hubiera sido uno de los juegos del podio. *Horizon Zero Dawn* tuvo la mala fortuna de coincidir en el tiempo con *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y, en comparación, salía perdiendo si mirábamos al detalle. Su mundo abierto, lleno de distracciones y una necesaria pero intrusiva interfaz, perdió un poco de brillo, pero es innegable que PlayStation puede estar de enhorabuena. La marca ha ganado una nueva franquicia de peso y un personaje lo suficientemente carismático como para capitanear los próximos años. Aloy es una mujer con carácter que rompe muchas malas costumbres de los videojuegos, y su espíritu aventurero e intrépido cuaja con su inquietud y sensibilidad.

Más allá de Sony y su consola, el videojuego supone un paso adelante para Guerrilla. El estudio necesitaba como oxígeno reinventarse y dejar atrás una saga tan caduca como llegó a serlo *Killzone*. Han demostrado saber moverse en otras (y más grandes) aguas y, pese a que *Horizon Zero Dawn* no sea un título revolucionario, han dado con la tecla a la hora de aunar todo lo bueno del género. Mención especial para el estupendo trabajo de recreación de las máquinas, cuya animación y movimientos encajan a la perfección con la idea que nos vendieron de animales mecánicos.

Guerrilla ha demostrado tener mucho más talento que el que ya conocíamos en lo técnico, y *Horizon Zero Dawn* supone un buen punto de partida para que a otros estudios enfrascados en franquicias demasiado explotadas les dejen experimentar con diseños algo más arriesgados. ▶

4

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Desarrollador PUBG Corp **Editor** Bluehole Studios **Formato** PC, Xbox One

Los premios EDGE celebran los videojuegos que el equipo considera, entre otras cosas, pulidos y redondos. Obras cuyas ambiciones se han alcanzado con aplomo, cuyos méritos técnicos son irreprochables. *Player Unknown's Battlegrounds*, sin embargo, es un batiburrillo de desastres en ese aspecto. Y, sin embargo, es uno de los mejores títulos de 2017.

Su éxito proviene de su premisa y, a diferencia de la mayoría de juegos de acceso anticipado, cumplió con su promesa de manera innegable desde el primer momento en el que apareció en Steam. Resumamos: 100 jugadores, trabajando solos o en grupos de hasta cuatro, se lanzan en paracaídas sobre un mapa de ocho kilómetros cuadrados, y comienza la caza. El inicio es una constante búsqueda de aprovisionamiento, y más adelante es una búsqueda del resto de jugadores. Tras unos minutos, el mapa se contrae y los que estén fuera del círculo morirán. A medida que el número de jugadores se reduce, el mapa se hace más pequeño, obligando a juntarse a los que quedan todavía vivos. Esos minutos finales de una partida de *PUBG* son más emocionantes y tensos que cualquier otra cosa que rodee a los videojuegos. Es ahí, agazapado junto a un cobertizo o en un baño, u observando tras un pequeño árbol, donde el juego funciona por definición.

Los resultados de esa alquimia son tan válidos para jugar como para ver. Y más, quizá, debido a los bugs. Este es un título nacido en Twitch que se ha convertido en el más importante de PC y del planeta no por revistas, ni por webs, ni por marketing; simplemente por existir y estar hecho para ser un imán de visualizaciones. Una vez en cada generación aparece un juego que lo cambia todo. Hemos tenido alguno más este año, pero ninguno tan transformador como este. Tan desastroso como brillante.

3

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

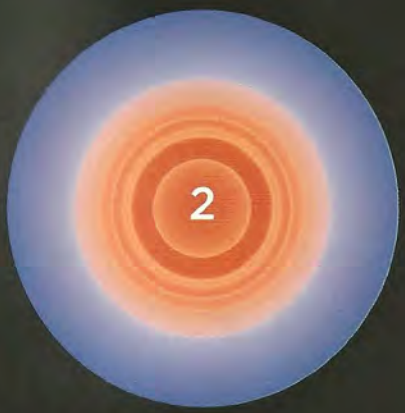
Desarrollador Giant Sparrow **Editor** Annapurna Interactive **Formato** PC, PS4, Xbox One

Intentamos no pensar en la muerte. Es tentador rechazar el tema, no abordar nuestro destino. *Edith Finch*, sin embargo, lo busca. En nuestro viaje junto a ella, por los rincones de la casa de la familia, avanzamos con pies de plomo, pero con actitud decidida. Las habitaciones contienen, de distintas formas, las historias de los últimos momentos de la vida de cada Finch. Una presunción macabra, tal vez, pero Giant Sparrow se las apaña para convertir un recorrido a través de la muerte en una victoria.

Caminar lentamente en una casa inquietante no es exactamente innovador. O eso creemos al principio. Pero cuanto más profundo te adentras en aquel hogar de los Finch, más excepcional resulta. Es una construcción extraña, con torres asimétricas y casetas, rodeadas de ramas de árboles y atravesada por pasajes ocultos. Afortunadamente, te guías por la narración de Edith, que se presenta manuscrita en el aire, apuntando a la siguiente habitación; a la siguiente historia. Las rendijas de las puertas presagian relatos de la vida y la muerte de cada Finch que no queremos perdernos.

Echar un vistazo al detallado desorden de la sala es el aperitivo a las escenas de muerte posteriores, en las cuales los personajes se presentan y marchan de manera verdaderamente personal. En esencia fantásticos, nunca pretenciosos y a veces oscuramente divertidos. Ellos establecen un nuevo estándar para el género. Y las mecánicas están hábilmente emparejadas con lo narrativo. La escena de Lewis Finch, directa e ingeniosa como pocas, es quizá la que supone un mejor ejemplo de lo que logra este título.

What Remains of Edith Finch es un memento mori moderno. No está compuesto de calaveras y cruces, sino de columpios, historias, melocotones y ranas. Celebra, a través de la lente de la muerte, el milagro de la vida.



SUPER MARIO ODYSSEY

Desarrollador/Editor Nintendo (EPD) **Formato** Switch

Si *Breath Of The Wild* es el reflejo de una Nintendo que redefine a *Zelda* de cara al futuro, con *Super Mario Odyssey* sentimos que la compañía cierra una puerta al pasado. *Mario* siempre ha sido un juguete, pero este es el equivalente en los videojuegos al momento en el que el profesor abre por completo el armario de juguetes en el último día del trimestre, poniendo en marcha una vertiginosa, caótica y maravillosa muestra de creatividad libre. *BOTW* era abierto y elegante; los reinos de *Odyssey* pueden ser grandes, pero están repletos de cosas.

Es un juego extraño, y a veces desigual, pero ese es el precio que pagas cuando intentas recompensar a los jugadores de todo tipo. Las lunas de *Odyssey* otorgan la misma recompensa por completar una larga sección de plataformas que por dar un golpecito a un bulto de tierra en el suelo. Esto permite que incluso un novato tenga la posibilidad de ver los puntos más altos del juego: el festival de Nueva Donk, los momentos de cariñosa nostalgia y cualquier otro aroma de pura emoción que te envuelve cuando juegas a un título que premia el probar y experimentar como ninguno otro lo hace.

El viaje hasta los créditos finales es maravilloso, pero la verdadera magia llega después, cuando cada reino se despliega ante ti. Llega un momento en el que te das cuenta de que lo que define a *Odyssey* no es su mecánica de captura ni su estructura. Es la evolución más significativa del movimiento de Mario desde *Super Mario 64*, impulsado por cosas como dejar a Cappy suspendida en el aire para tener una plataforma de tela improvisada. Mario puede llegar más alto y lejos que nunca. Hay un momento en el que encuentras un ciclomotor para moverte por el mundo. En el resto de juegos, el motor de combustión es el estándar para desplazarte por lugares tan amplios. Aquí solo un idiota pensaría que es la mejor opción. Te preparas, ejecutas un triple salto, lanzas tu gorra y... la magia comienza de nuevo.

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

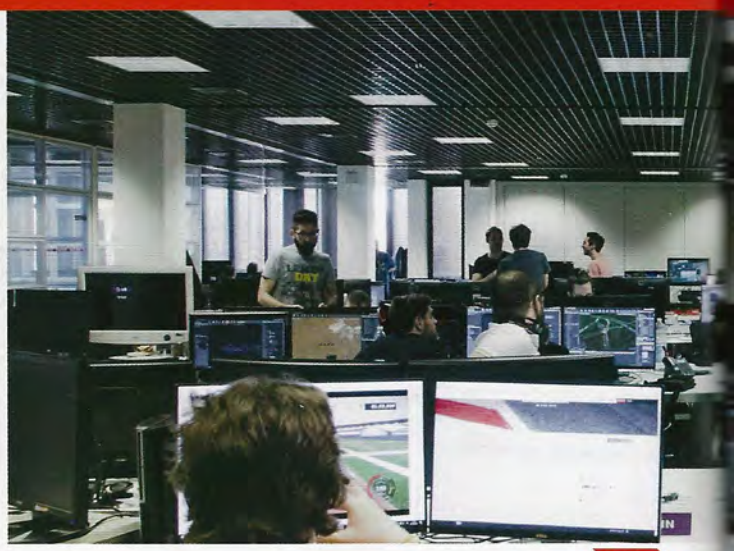
Desarrollador/Editor Nintendo (EPD) **Formato** Switch, Wii U

Dios mío, ¿por dónde empezamos? Vaya, ahora que lo pensamos, esa misma pregunta se hacen los jugadores cuando Link despierta y camina, mientras parpadea, por el Hyrule más grande y vertiginoso hasta la fecha. Y eso es solo el inicio. Poco después, un mundo aún más grande se abre ante ti, y es formidable, abrumador y totalmente liberador. Nada está fuera de los límites.

Para una franquicia que últimamente se ha mostrado reacia a quitarnos los ruedines, es un cambio sorprendente: una nueva versión, de hecho, del original de Famicom, que de manera similar nos invitó a perdernos. Pero todo lo demás es progresión. Este es un *Zelda* que ha aprendido algunos trucos de otros juegos de mundo abierto, eso seguro, pero los ha hecho propios estableciendo constantemente nuevos estándares. Estábamos cansados de subir torres; aquí no. Las armas degradables, una idea muy ridiculizada, dan al combate una sensación frenética e improvisada. La cocina hace del crafteo algo lúdico y experimental.

En ocasiones nos encontramos con un juego de supervivencia pura y dura, mientras que en otras es uno de puzles con mil soluciones –muchas de ellas, seguramente, no descubiertas todavía–. Es un gran arenero donde las habilidades se pueden combinar de maneras muy ingeniosas. Los desarrolladores ya están estudiando los trucos de diseño de *Breath of the Wild*, y tú no puedes evitar pensar que su impacto resonará en el tiempo. Todo se basa en ese estilo pionero que nos estimula cuando nos sentimos expuestos y vulnerables pero sabemos que la recompensa está garantizada si lo intentamos. Por una vez, la primera pregunta es la primera respuesta. ¿Por dónde empezamos?

FORZA HORIZON



La mitad de los italianos consume videojuegos: hombres y mujeres, jóvenes y viejos. Se trata de una industria multimillonaria dentro de la cuarta economía más grande de Europa y, aun así, solamente ocupa a cerca de un millar de personas. Factores económicos, culturales y políticos se han aliado para frenar el crecimiento de Italia como potencia creadora, más que consumidora, de entretenimiento digital... Lo cual está cambiando, y nos permite tomar una instantánea de ese escenario en el momento de su aparición.

La industria italiana de los videojuegos tiene poco más de veinte años. Su primer estudio, y todavía el más grande, es Milestone, que desarrolla juegos de carreras como la serie *MotoGP* o el próximo *Gravel*. Durante los primeros años de la compañía (cuando todavía se llamaba Graffitti) no había talento local en el que apoyarse. "En Italia empezamos desde cero", dice la vicepresidenta de Milestone, **Luisa Bixio**, "y eso nos ha impulsado a crear una buena organización. El reto es que en este país no hay una gran cultura del videojuego. Es difícil reclutar gente: de hecho, lo que hacemos es contratar chicos muy jóvenes para formarlos dentro de la propia compañía".

El jefe de diseño de Milestone, **Irvin Zonca**, está de acuerdo. "Lo que Milestone empezó a hacer desde el principio, hace veinte años, fue funcionar como una especie de universidad para desarrolladores en Italia. Si echas la mirada atrás al principio, en 1996, no había industria alguna. No encontrabas desarrolladores. Había equipos muy, muy pequeños, pero la primera gran compañía fue Milestone. Además, no había formación universitaria; Milestone tenía que enseñárselo todo a sus trabajadores".

Lo normal en los nuevos entornos de desarrollo de videojuegos es que estos crezcan alrededor del puñado de estudios que se crearon primero. En Italia, Milestone ejerció ese papel en solitario, y le siguió, unos años más tarde, Ubisoft Milán, que fue fundada en 1998 por ejecutivos de la compañía desde su sede central en París. "En aquella época no había un entorno con escuelas y universidades", dice el director ejecutivo de Ubisoft Milán, **Dario Migliavacca**, "así que había que trabajar mucho para encontrar talento".

"Hoy en día contratas a alguien y esperas que venga ya preparado", dice **Davide Soliani**, el director creativo del estudio y responsable de **Mario + Rabbids: Kingdom Battle**, el mayor éxito de Ubisoft Milán. "Hace veinte

La vicepresidenta de Milestone, Luisa Bixio, y su jefe de diseño, Irvin Zonca

Sobre cómo los juegos están tomando un papel central a la hora de dar forma al futuro cultural y tecnológico de Italia, y viceversa

Por Chris Thursten

Milestone ha declarado un crecimiento del 300% de sus beneficios en 2017. Un buen presagio para la industria del videojuego italiana, cuya fortuna siempre ha estado ligada a las grandes compañías

años era más difícil, porque tenías que encontrar a alguien que te pareciera que tenía talento, y luego dedicarle tiempo para hacerle crecer. Era una mezcla de escuela y trabajo".

Que tanto Milestone como Ubisoft se instalaran en Milán no es casual: no solo se trata del centro neurálgico del negocio del diseño y la moda, sino también del corazón industrial de Italia. Como tampoco es accidental que la Milan Games Week, organizada por la asociación AESVI, le siga los pasos a la Milan Fashion Week. Existe el deseo, tanto por parte de la propia AESVI como de las mismas compañías italianas de videojuegos, de crecer en armonía con las industrias culturales más establecidas dentro del país.

En los primeros tiempos, el contexto cultural fue fundamental a la hora de dar forma al tipo de estudios de desarrollo que surgían: más particularmente, la especialización de Milestone en simuladores de carreras refleja la pasión nacional por los coches, las motos y otros deportes motorizados. De la misma manera, la presencia en la región de universidades con reputación en arte y diseño generó una cantera que le resultó atractiva a Ubisoft, siendo por aquel entonces muy fácil para Ubisoft Milan nutrirse de diseñadores.

Sin embargo, el desarrollo de videojuegos ha crecido con lentitud en Italia debido a que se considera una parcela que se aleja de la cultura tradicional. "Los videojuegos se ven como algo negativo", dice el concejal de cultura de Milán, **Filippo del Corno**. "Una distracción para los jóvenes respecto a las cosas realmente importantes: estudiar, los deportes y demás. Estamos intentando mejorar su reputación, porque no consideramos que tengan nada de malo. Se trata de otra forma de jugar, aunque la tecnología nos permita ahora hacerlo de forma distinta".

Para empezar a marcar distancia respecto a todos esos prejuicios, hay que encontrar un lugar para los videojuegos dentro de la cultura italiana. En Milán, los títulos basados en libros se le han ofrecido a las bibliotecas como forma de animar a los jóvenes a leer más. "Creo que es importante crear una conexión entre los juegos y los materiales en los que se inspiran", dice Del Corno, "para mezclar las experiencias".

La iniciativa fue mal recibida por los más conservadores, que temían que los juegos arrastraran a los jóvenes a las bibliotecas por la razón equivocada. La herencia italiana en cuanto a arte, arquitectura, literatura y cine habla por sí misma, así que muchas actitudes –y también muchos negocios– tienden a buscar el reflejo de ese pasado en el que se crearon las mayores obras del país. Del Como, por su parte, le habla a la prensa de la industria del videojuego italiana antes de abrir una nueva exposición de Caravaggio en el Palazzo Reale de Milán, mientras se cierra la Milan Fashion Week y arranca la Milan Games Week.

Y sin embargo, dicha exposición ha sido enriquecida a través de la tecnología, mediante pantallas que ayudan a los visitantes a apreciar la destreza de la composición y la creatividad de cada pintura. Del Como cree que Italia, y más específicamente Milán, tiene la oportunidad de realinear el arte y la tecnología dentro de su cultura. "Podemos empezar, sobre todo en nuestra ciudad, a luchar contra los prejuicios", dice. "Una de las cosas más importantes que están ocurriendo es la gran relación entre creatividad y tecnología. Somos muy fuertes en lo creativo, de ahí la importancia de la moda y el diseño. Pero la tecnología también es importante. Y creo que la industria del videojuego mezcla ambas cosas, y eso es algo esencial no solo desde un punto de vista económico, sino también cultural".

"La creatividad y la tecnología siempre han estado históricamente relacionadas", continúa Del Como. "En nues- ▶

Dario Migliavacca (arriba) y el director creativo de *Kingdom Battle*, Davide Soliani

tro país han sucedido cosas importantes gracias a ese tipo de conexión. Siempre hablo mucho de Leonardo Da Vinci: antes de llegar a Milán, rebosaba creatividad, pero no tenía tecnología a su alcance. Aquí encontró un lugar en el que poder utilizar lo tecnológico para explorar su lado creativo. Y creo que ahí está la clave: en generar una relación entre creatividad y tecnología".

Esa nueva postura respecto al papel que los videojuegos deben cumplir dentro de la futura producción cultural italiana ha derivado en la creación de ayudas fiscales similares a las que el gobierno le ofrece a los cineastas. Además, desde 2014, los juegos tienen una presencia creciente en los mayores centros de estudios de Milán, incluyendo cursos tanto en la Universidad de Milán como en el Politécnico de la ciudad. Para las compañías más antiguas del país, esas medidas han tardado demasiado en llegar. "Nunca hemos tenido ayuda alguna del gobierno", dice Bixio. "En Gran Bretaña, Francia y otros lugares puedes contar con varios tipos de apoyos fiscales. Claro que, por otro lado, creo que eso nos ha ayudado a ser más eficientes".

La industria italiana actual ofrece una perspectiva interesante sobre cómo los juegos se sitúan entre los negocios privados y los públicos, pero también entre la cultura tradicional y las formas creativas emergentes. Aunque los responsables gubernamentales están empezando a apreciar el valor multidisciplinar de los videojuegos, la realidad es que esas ideas, y los ensayos que requieren, suelen surgir de empresas privadas: muchos desarrolladores italianos han trabajado antes en Ubisoft, en Milestone, o en las dos ("¡Es doloroso cuando otros estudios se llevan a tu gente!", apunta Bixio).

Las empresas editoras también tienen su propio papel. Digital Bros fue fundada en 1989 para distribuir en Italia juegos desarrollados en otros países, y lanzó el sello 505 Games en 2006. La compañía tiene su sede en Milán, pero publica juegos que se producen en todo el mundo, con un catálogo que incluye *Payday 2, Terraria, Rocket League* y *Abzû*. Aun así, Digital Bros también invierte en la industria local. Más allá del crecimiento en la preparación de desarrolladores a nivel universitario, la Digital Bros Game Academy ofrece un programa anual dirigido a preparar a los estudiantes para la realidad de la producción de videojuegos.

"No hemos contado con las ayudas que ofrecen otros países", señala el director ejecutivo de Digital Bros, Raffi Galante. "Y son esenciales. El talento acaba convirtiéndose en un trabajo; sí, a los creadores les apasiona jugar, pero enseguida quieren dar el salto del entretenimiento al negocio. En Italia hay un abismo entre los estudios académicos y el momento de encontrar un trabajo. Es otro mundo. En nuestro caso,

CUBÍCULOS DE BATALLA

Mario + Rabbids: Kingdom Battle se ha desarrollado principalmente en Ubisoft Milan, con la ayuda de otros estudios de Ubisoft, una vez se recibió la luz verde de Nintendo. Un proceso que llevó tiempo, y que implicó a un grupo de cinco personas repasando con la empresa japonesa sus planes para el juego. "No nos dieron su aprobación desde el principio", dice Davide Soliani. "Nintendo te dice lo que le gusta y lo que no, pero no cierra el acuerdo: dice "Vale, enseñadme más". Incluso cuando ambas compañías estuvieron contentas con el juego, Soliani no estaba seguro de cómo respondería el público. "Todo cambió después del E3", asegura. "El escenario, el vídeo del juego, las colas de seis horas... Fue una auténtica locura".

IZQUIERDA Abzû fue distribuido por el sello editorial de Digital Bros, 505 Games. Su intención es publicar más trabajos desarrollados en Italia, además de los de creación extranjera **DEBAJO** La sede central de Digital Bros está situada en la muy chic Zona Tortona, rodeada de agencias de diseño en un moderno entorno universitario

Los fundadores de Digital Bros, Rami Galante (izquierda) y Raffi Galante

NEGOCIOS Y PLACER

Massimo Guarini considera que trabajar con una compañía editora puede ser una experiencia valiosa para desarrolladores independientes. "Para mí, supone una prueba", señala. "Para un creador, es fácil perderse en su propia idea, olvidarse del mercado y de lo que otra gente piensa de ella... Y es importantísimo que gente que no esté implicada emocionalmente te haga tocar con los pies en el suelo". Ovosonico vendió a Sony su primera propiedad intelectual, Murasaki Baby, para establecerse sin quedar atrapados en un ciclo de trabajos por encargo. "Es tentador empezar haciendo pequeños encargos para otro estudio", dice Guarini. "Pero entonces empiezas a pagar las facturas y eso desemboca en un bucle eterno en el que no tienes ni tiempo ni recursos para tus propios proyectos. Creo que, para un estudio independiente, autofinanciarse es peligroso, y una mala forma de empezar".

intentamos crear un vínculo muy fuerte entre el lado académico y el profesional".

La Digital Bros Game Academy instruye a sus alumnos sobre la creación de videojuegos, presentándoles los roles y los procesos más habituales en la mayoría de compañías. Hay una alta demanda de graduados, y los proyectos estudiantiles de calidad tienen la oportunidad de ser captados por 505 u otros editores para pasar a producción completa. La idea es crear un ecosistema local más fuerte. "Uno de nuestros objetivos es mantener el talento italiano dentro del país", nos cuenta el director de la academia, Geoffrey Davis. "La industria no es nacionalista; hay grandes juegos internacionales que están hechos por italianos, y nuestro talento está bien valorado fuera. No estamos en contra de que se vayan a otros países, pero intentamos que las compañías autóctonas contraten gente. Si hablas con los estudiantes, la mayoría de ellos dicen que les gustaría coger experiencia fuera de Italia para, después, volver y desarrollar aquí sus propios trabajos".

Con una industria más fuerte, es más viable que los desarrolladores italianos trabajen fuera antes de volver a casa a trabajar en el tipo de proyectos que realmente les interesa. Soliani, cuya emotiva reacción al anuncio de *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* fue una rara muestra de sentimientos genuinos en el último E3, se pasó años en Londres, trabajando para Kuju en el spin-off de *Advance Wars* para GameCube, *Battalion Wars*. La misma pasión que le llevó a trabajar al extranjero en un juego de estrategia para Nintendo emergerá de nuevo, una década más tarde, en *Mario + Rabbids*, un título que ha sido una auténtica historia de éxito para Ubisoft Milan y para la propia industria italiana. Nacido de un equipo de *brainstorming* de cinco personas con el objetivo de "sorprender a Nintendo", el éxito del juego ha llamado la atención de otros desarrolladores del país que se plantean volver a casa.

"Ha aumentado nuestro número de solicitudes de trabajo", dice Migliavacca sobre el impacto de *Kingdom Battle*. "Por supuesto, desde la propia Italia, pero también de un montón de italianos que están trabajando fuera y a los que les ha sorprendido el juego, y empiezan a preguntarse si ha llegado la hora de volver".

Realmente no es habitual tener la oportunidad de trabajar en un Mario, y no resulta en absoluto tradicional a nivel cultural, en el sentido de que estas compañías y sus productos existen íntegramente dentro de la industria del videojuego. Sin embargo, los desarrolladores prefieren plantear una postura interdisciplinar. "Enseñamos a crear videojuegos, pero hablamos sobre entretenimiento digital", dice Davis. "Y este no gira solamente en torno a los propios juegos, sino también en torno a la gamificación, a los títulos serios, a aplicar las mecánicas del videojuego a nuestro día a día".

Aunque la mayor parte de los graduados de la DBGA acaban trabajando en la industria del videojuego, muchos encuentran trabajo en campos como la ingeniería o el diseño gráfico. En particular, la empresa de servicios digitales *business-to-business* Reply está interesándose cada vez más en la realidad virtual, de ahí que haya fundado su primera empresa subsidiaria para el desarrollo de videojuegos, Forge Reply, con la idea de explorar la relación entre los juegos, los negocios y lo virtual.

"En el campo del B2B tienes la oportunidad de juguetear con todo tipo de tecnologías novedosas", dice el productor Samuele Perseo, que, igual que el director creativo Fabio Pagetti, había trabajado para Ubisoft antes de unirse a Forge Reply. El equipo de la compañía que se centra en los consumidores acaba de lanzar *Theseus*, una aventura en tercera persona para PlayStation VR, mientras que sus compañeros de *business-to-business* adaptan dicha experiencia a productos corporativos, como ▶

El productor de Forge Reply, Samuele Perseo (arriba) y el socio Paolo Capitelli (debajo)

DESDE ROMA CON AMOR

Theseus es la adaptación de Forge Reply del mito griego para PlayStation VR, en la que el jugador controla a Teseo en tercera persona. Su cámara fija a lo *Resident Evil* resulta encajar a la perfección en la realidad virtual, transmitiendo la impresión de que eres un mirón observando una aventura sin los mareos que puede provocar el movimiento, los combates o los cambios súbitos de perspectiva. La empresa madre de Forge Reply invirtió en realidad virtual para *business to business* antes de que se popularizara la comercialización de cascos, así que ha aplicado su experiencia previa al juego. A cambio, los desarrolladores ayudan en los proyectos más tradicionales de Forge: varios de los diseñadores de *Theseus* han trabajado recientemente en un software VR para una compañía italiana de baldosas.

software de entrenamiento virtual. "Una de las razones por las que Reply decidió invertir en un estudio de videojuegos fue porque el lenguaje del medio es importante para que nuestros clientes habituales sepan dirigirse a sus propios clientes", dice el socio del estudio Paolo Capitelli. "La realidad virtual es otra herramienta para contar historias. Es otra tecnología, perfecta para comunicarse y para conectar".

Lo bueno del crecimiento relativamente lento de la industria italiana es que el perfil que está adoptando es, sin duda, moderno. Las diversas formas que está asumiendo la nueva generación de compañías –así como las diferentes maneras en las que se entrecruzan a nivel industrial– no son específicas de Italia, y pueden estar adelantando el futuro próximo del sector.

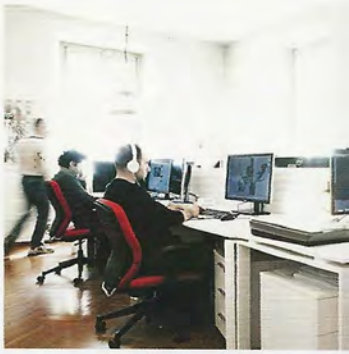
El estudio independiente Ovosonico es otro ejemplo de ello. Fue fundado en 2012 por un veterano que había estado en Ubisoft y Grasshopper Manufacture, Massimo Guarini, y tiene su sede en una villa de Varese, a 55 km al norte de Milán. "Nos costó siete meses encontrar el edificio adecuado", asegura Guarini. "Para nosotros tiene sentido que, por el precio de una oficina más pequeña en Milán, podamos tener todo esto, con jardín y todo lo demás. Nuestra idea era: 'Vamos a construir un campus. Creemos un pequeño Rancho Skywalker en el que podamos ser creativos'".

De hecho, la industria del cine es una referencia para Ovosonico. La compañía lleva a artistas y músicos invitados a vivir en la villa y ayudar a dar forma a los juegos, buscando así de forma activa voces que provengan de fuera de la industria. Para Guarini, es importante mantener la diversidad creativa. "Uno de los grandes errores es acercarse a este negocio como una compañía tecnológica", apunta. "Seguramente nosotros estemos más cerca de la industria del cine que de hacer *software*. Tienes que saber rodearte de personalidades diferentes".

Guarini es muy claro a la hora de rechazar lo que él percibe como

ARRIBA *Theseus* es el resultado de una amplia investigación respecto a los juegos y a la tecnología VR.
DERECHA El desarrollo de videojuegos es un territorio nuevo para la compañía madre de Forge Reply, pero sus recursos han ayudado a captar talentos del resto de grandes estudios de Milán

"NUESTRA IDEA ERA CREAR UN PEQUEÑO RANCHO SKYWALKER EN EL QUE PUDIÉRAMOS SER CREATIVOS"



Massimo Guarini, fundador de Ovosonico

ARRIBA IZQUIERDA *Last Day of June*, de Ovosonico, demuestra los beneficios de utilizar talentos artísticos y musicales externos. DERECHA Resulta obvio el atractivo de trabajar en la villa de Varese de Ovosonico. Entornos como este son la razón para mirar más allá de Milán

monotonía e inaccesibilidad por parte de la industria del videojuego tradicional, y aunque el equipo principal de Ovosonico esté formado por veteranos de los grandes estudios de Milán, se esfuerzan en construir una identidad colectiva que se oponga a las normas de sus contrincantes. "Nuestros valores giran en torno a intentar expandir el medio y desafiar algunas de las ideas conservadoras que te acaban encapsulando en un entorno tóxico", explica Guarini. La villa de Varese es toda una declaración de principios: no de su italianidad, sino de su rechazo a las incubadoras de empresas y al pensamiento industrial. "No estábamos buscando una villa del siglo XVIII", asegura. "Sucedió así. Pero creo que refleja nuestra identidad".

El fundador de Ovosonico expresa su preocupación hacia los desarrolladores que no se plantean su personalidad, a los que "simplemente les gusta hacer juegos", y no se paran a pensar en qué ideas comunican, o en cómo trabajan. Aun así, hay una lección que la industria italiana debería aprender sobre la manera en que los nuevos estudios están tomando formas cada vez más experimentales -pasando del puro negocio al puro arte-, a pesar de las limitaciones que han tenido que arrastrar durante buena parte de los últimos veinte años. Provocar un cambio consiste en apoyar las ideas adecuadas, y esas ideas pueden surgir de cualquier lado. De hecho, es más probable que aparezcan en lugares como Italia, en los que las oportunidades acostumbran a ser escasas, en los que el potencial creativo no se ha llegado a desarrollar, y en los que las prácticas industriales todavía no están totalmente codificadas. ■

MADE IN SPAIN

Roberto Yeste
El padrino de los PS Talents

Por Javier Rodríguez (texto y fotos)

En la tarjeta de Roberto pone que es "*Senior New Business Development Manager PlayStation Iberia*", y detrás de este título de siete palabras se encuentra uno de los máximos responsables de nuestro país a la hora de hacer realidad uno de los sueños de muchos lectores de EDGE: publicar su videojuego en una plataforma tan exitosa como PlayStation.

No son muchas las compañías multinacionales que apuestan por el desarrollo en España. Somos el cuarto país consumidor de videojuegos a nivel europeo, pero esas mismas firmas a las que les compramos sus productos no suelen recurrir a equipos de desarrollo locales para producirlos. Sin embargo, Sony es una de las contadas excepciones. Su filial española comenzó a publicar juegos *Made in Spain* para su plataforma portátil PSP hace ya diez años y ha ido aumentando su compromiso con el talento español de forma exponencial hasta nuestros días, con su actual y más que popular PlayStation 4. En todo este tiempo, Roberto Yeste López ha estado luchando por producir y sacar al mercado lo mejor de nuestro desarrollo.

Llevas en Sony desde hace mucho tiempo. ¿Cuándo entraste exactamente a trabajar en la compañía en España y de dónde venías?
En agosto de este 2018 cumpliré 12 años en Sony. Venía de Media Planning, una agencia de medios, y de su departamento de desarrollo corporativo, donde mi cometido era conseguir cuentas del tipo Danone o Peugeot para trabajarlas como agencia a nivel internacional.

¿Qué habías estudiado antes de incorporarte a ese trabajo?
Estudié Marketing y Gestión Comercial en ESIC y luego hice un Máster en Dirección de Comunicación. Mientras estudiaba este Máster, entré a trabajar en el departamento de marketing de empresas de Telefónica, en el que hacíamos las ventas en uno, tres y cinco minutos a clientes.

En modo "herramientas de venta exprés".
Sí, en reuniones presenciales, porque eran soluciones para empresas. Para que te hagas una idea, la más asequible costaba trescientos mil euros. Teníamos un portafolio de doce soluciones diferentes para vender y cuando yo me fui ya tenían cincuenta y dos, básicamente para PYMES. De ahí me moví a Media Planning.

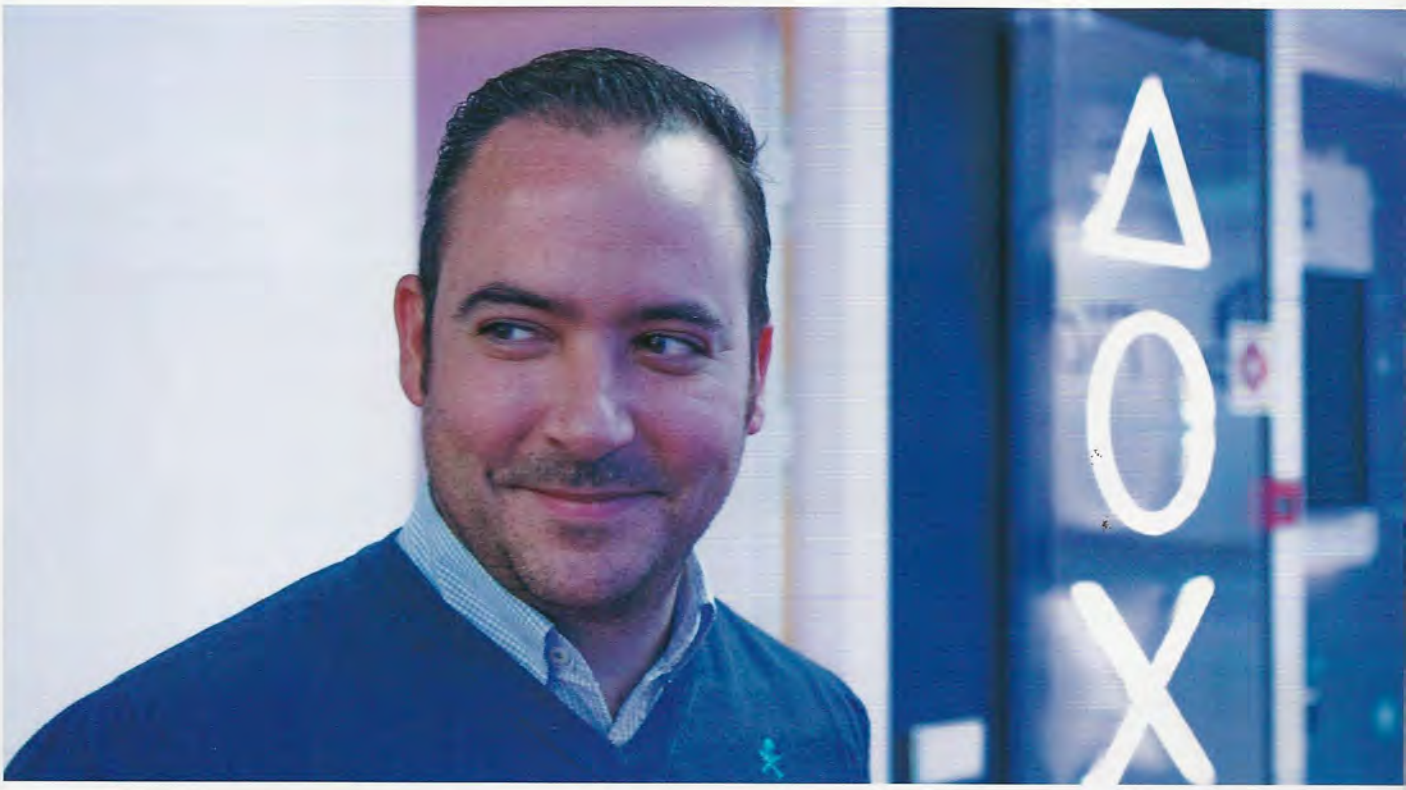
¿Cuánto tiempo estuviste en la agencia de medios?
Dos años y medio. Y fue una experiencia genial, viajando mucho, haciendo presentaciones a grandes grupos...

¿Trabajaste con alguna marca relacionada con el entretenimiento?
No, nada que ver. Por casualidades de la vida, a través de un conocido, me enteré de que había una vacante en Sony. Investigué y conseguí el contacto de Antonio Ruiz (por aquel entonces, *Software Marketing Manager* en Sony y ahora *Global Vice President of Marketing and Franchise Management. Eurosport at Discovery Networks International*), a quien le envié mi currículo. Fui sincero y le comenté que yo no era muy jugón. Tenía una Play, claro...

¿Qué Play? ¿De qué año estamos hablando?
Pues era el año justo del lanzamiento de la PlayStation 3, es decir, 2006. Le dije a Antonio que yo era un apasionado de la tecnología y del entretenimiento digital. ¡Y del *FIFA*!

Eras de esos que tienen la Play básicamente para jugar a *FIFA* todos los años...
Sí, y la verdad es que no soy mucho más jugón ahora, pero, permíteme la falsa modestia, creo que sé lo que le gusta a la gente. Y en eso baso mi trabajo y el de mi equipo. No en lo que me puede gustar a mí, sino en lo que le va a gustar al público. Y así es cómo comencé a trabajar en el departamento de marketing de PlayStation.

¿Qué títulos recuerdas de aquella época?
Recuerdo que llevábamos el *Gran Turismo 5*, el primer *Uncharted*, el *God Of War* de PSP... Con este nos fuimos a Budapest a grabar el anuncio; fue una experiencia espectacular. Trabajé con muchos juegos en aquella época.



¿Y cuándo decidisteis que os queríais convertir en productores de juegos locales? ¿Quién fue el impulsor de esta estrategia, tan poco habitual por desgracia en nuestro país?
Fue el departamento de marketing, capitaneado por Jorge Huguet (Director de Marketing), con Antonio, y si tuviera que señalar a una persona como responsable, sería sin duda James Armstrong (Director de Sony para el sur de Europa, incluida España, hasta finales del 2015). Él siempre tuvo esa inquietud que nos contagió al resto del equipo de PlayStation España.
En esa época, la Nintendo DS estaba en todo lo alto, vendiendo un producto para un público infantil que nosotros no teníamos en nuestra plataforma portátil, que era PSP. Así que, después de unos análisis de mercado, llegamos a realizar *Play Chapas*, que es el juego que siempre pongo como ejemplo de producto que nos ha llevado a estar donde estamos en este momento a nivel de desarrollo local. Un juego sencillo, multijugador y realizado con la que por aquel entonces era la compañía número uno de entretenimiento en España, Zinkia, los responsables de Pocoyó. Además, metimos socios como Coca-Cola, Los 40, BBVA...

Ya que os metíais en este tema, lo hacíais a lo grande.
Efectivamente. Y, para sorpresa de los que no trabajaron en el proyecto, seguro que no para James, vendimos más de medio millón de copias de *Play Chapas* entre juego suelto, bundles con la consola y distribución exterior. Esa fue nuestra carta de presentación a nuestra central para que luego nos permitieran seguir generando contenido propio.

Esto no ocurría por aquel entonces en las oficinas de Sony de otros países.
Ni ocurría, ¡ni ocurre hoy en día!

Entonces, ¿por qué "os dejan" a vosotros, o por qué no lo hacen ellos también?
Pues es una muy buena pregunta. Jim Ryan, de nuestra central, también nos apoyó en este proyecto y siempre fuimos muy cautos en la selección de los juegos, sus costes y los tiempos de desarrollo. Siempre presentamos proyectos manejables para un país como el nuestro. Intentamos seguir con esas directrices desde entonces, sobre todo pensando en el usuario final. Creo que es un tema de compromiso. Jorge siempre dice: "¿Podríamos replicar este modelo en otros territorios? Posiblemente, no". Necesitas a las personas que tengan la visión y el interés en sacar el desarrollo adelante. Te aseguro que se vive mucho mejor trabajando los megatítulos de la compañía y sus presupuestos de marketing, pero todo el proceso de producción es apasionante, desde la idea a la gestión de equipos y recursos, egos, no egos, frustraciones...

Trabajar con artistas es de las cosas más complicadas del mundo.
Has dado en la clave. En todo este tiempo, nos hemos dado cuenta de que el desarrollo de un videojuego no tiene solo que ver con la programación, el arte o el diseño. Tiene que tener un input de la parte de marketing y comunicación, o de negocio, para saber lo que se consume en cada momento. Esa visión no la tienen muchos equipos. De hecho, por eso hemos lanzado este año un máster con la Complutense de marketing y comunicación de videojuegos. Enseñamos fases de mercado, estrategias de consumo, tendencias, etc.

Pero volvamos a vuestro proyecto como productores de contenido local. Lanzáis ese primer juego de *Play Chapas* con éxito. Y luego, ¿qué?
El siguiente paso era lógicamente sacar más juegos y no solo en España y Portugal, como el primero. *Play English* era una aventura gráfica para aprender inglés casi sin darse cuenta de la forma más entretenida. Lo hicimos con Tonika Games, con Gonzalo Guirao y con Vaughan Systems, que eran y son la referencia en el

aprendizaje de inglés en España. Con este juego se mejoraba tres niveles de inglés en cuanto a listening, gramática y conversación. También fue todo un éxito. Más tarde nos dimos cuenta de que Nintendo vendía además muchos juegos más dirigidos hacia niñas. Y nosotros no los vendíamos porque no los teníamos. Entonces se nos presentó la oportunidad de trabajar con la licencia *Patito Feo*, cuya serie de televisión de Disney por aquel entonces era más que popular entre las niñas europeas y latinoamericanas. Así que hicimos el juego con Televisa, un importantísimo grupo de comunicación y propietarios de la marca. También con Tonika Games, pero establecidos esta vez en Buenos Aires, que es donde estaban los actores de la serie. Vendimos más de doscientas mil copias. El éxito de estos tres primeros juegos para PSP fue lo que nos permitió seguir adelante con el desarrollo.

Además, lo estabais haciendo para una plataforma que tampoco contaba con muchísimo contenido.
Sí, claro. Teníamos nuestros juegos, pero nuestra competencia tenía muchos más. Y lo que estábamos haciendo era sentar las bases para llegar a los más de 50 juegos que tenemos ahora mismo. Además, después justo de *Patito Feo* es cuando pudimos seguir haciendo más juegos con Disney, lo que supuso un gran salto cualitativo. Nos dimos cuenta de que no había ningún juego de *Cars 2* para PSP, mientras que sí existía en otras plataformas. Contactamos con el equipo de Virtual Toys, creamos un concepto de juego, lo presentamos a nuestra central europea, nos mandaron a presentarlo a Disney en Estados Unidos y nos lo compraron el mismo día. Lo sacamos las Navidades de ese año, que no eran las del estreno de la película, y vendimos un millón trescientas mil copias durante ese año a nivel mundial en PSP. ¡Insisto, un año después del estreno de la película!

Vuelvo a lo mismo. ¿No os miraban otras oficinas de Sony con cierta envidia ante el éxito internacional de vuestros productos locales, algo que pasa en muy pocas compañías del sector?
Bueno, es que también hay que tener en cuenta que los costes de desarrollo en otros países europeos por lo general son bastante más elevados que aquí. Y nosotros nunca hemos querido hacer una externalización de los proyectos, como hacen en otros estudios, yéndose a la India o a Rusia a por personal para que trabajen desde allí. Nosotros lo hacíamos todo y lo seguimos haciendo todo en España y Portugal.

¿Realizasteis más proyectos con Disney?
Sí. Establecimos una relación con Disney, que continua a día de hoy con John Lasseter, Jay Ward y Rob Rowe, que son los jefes de los estudios de animación. Después de *Cars 2*, hicimos *Phineas & Ferb*, *Muppets*... Pero no solo hemos trabajado con licencias de Disney. Con Warner hicimos *Looney Toons*, por ejemplo. Creamos la base para generar todos esos contenidos que necesitábamos y publicarlos tanto en digital como en físico a nivel mundial.

Y se nos olvidan los *Invizimals*...
Aún puedo recordar el día en que Dani (Daniel Sanchez-Crespo, director del estudio Novarama y creador de *Invizimals*) nos presentó el proyecto. Nada más verlo, supimos que iba a ser un éxito porque lo tenía todo: era para PSP, utilizaba la cámara para Realidad Aumentada, juguetes, batallas, público infantil... Se lo quedó nuestro equipo de central para coordinarlo a nivel internacional, pero toda la comunicación y producción se llevó desde España. Ten en cuenta que todavía no teníamos el actual programa de Talents. Hablamos de un lanzamiento del año 2009. Rompimos todas las expectativas. E hicimos una serie de televisión a partir de un videojuego, cuando siempre es al revés.

¿Cómo elegís el estudio para cada proyecto? ¿Cuál es vuestra estrategia a la hora de apostar por uno y no por otro?
Hace un tiempo tuvimos una reunión con Jorge, James y luego Liliana Laporte, nuestra actual Directora General, que siempre ha apoyado el desarrollo español, para sentar las bases de cómo continuar nuestra estrategia de producción local. Habíamos participado en unos 35 videojuegos, ya fuera directa o indirectamente. Coproducciones, acuerdos como el primer *free to play* con *Invokers*, el primer juego para niños con parálisis cerebral... Es decir, diferentes acuerdos tácticos para tener un catálogo significativo. Y la pregunta era cómo podíamos poner en marcha un programa trescientos sesenta grados para que esto continuara en el tiempo, idealmente involucrando desde colegios hasta estudios consolidados. Por eso creamos la marca PlayStation Talents con grandes áreas por ámbitos de actuación: "Futuros talentos", en colegios, con un objetivo nada comercial, donde profesores seleccionan a los mejores alumnos para trabajar en proyectos de PS4; "PlayStation First", en el ámbito universitario es el siguiente paso y es común en toda Europa. Les damos kits de desarrollo para poner en marcha sus juegos, y de ahí salió *Nubla*, por ejemplo. También tenemos los "Premios PlayStation" para reconocer a esos estudios que ya están formados tras la Universidad.

Hablando de premios, somos muy defensores de dar premios a los creadores porque es una forma de que el público que consume videojuegos conozca quiénes de verdad hacen el producto y se sientan inspirados por ellos. Pasa en el cine, en los libros, en otras formas de arte, pero poco en los videojuegos.
Efectivamente. La gala en Callao (Madrid) este pasado 19 de diciembre, por ejemplo, la organizamos por ellos, para darles ese protagonismo. Solo puede ganar uno, pero damos la oportunidad a los que no ganan de participar en la cuarta área de esta estrategia, que son los "Games Camps". Empezamos en Madrid y ofrecemos un espacio y toda clase de recursos de comunicación para llevar a buen fin esos proyectos que no tienen por qué ganar el premio. Ellos ponen su tiempo y su talento, y nosotros todo lo demás. Pero, claro, no queríamos que todos se tuvieran que trasladar a Madrid, así que al año siguiente lo montamos en Valencia. ▶

"A pesar de que los videojuegos son considerados un bien cultural, ¿por qué un telediario a nivel nacional en este país no termina recomendando el videojuego de la semana? Facturamos como industria más que el cine y la música juntos. Hemos comprobado que las noticias que más interesan a los medios masivos son precisamente las de Talents, las del desarrollo español, más que hablar del juego en sí. Interesa el tema, pero parece que no somos capaces como sector de ofrecerles todo lo que demandan", lamenta Roberto Yeste cuando reflexiona sobre el estado de la industria española de videojuegos y su repercusión entre los medios y las instituciones.

Bilbao y Sevilla y este año hemos anunciado Málaga y Las Palmas de Gran Canaria.

Entonces, si cada vez que abrís una de estas convocatorias recibís cientos de proyectos, ¿cómo hacéis la selección? ¿Qué y cómo os lo tienen que presentar?
Pedimos un "Game design document", un tráiler y un vídeo de cinco minutos explicando el porqué de su juego, presentando al equipo y demás. Y como luego hay que trabajar juntos durante meses, la parte personal y emocional es muy importante. Una idea puede ser fantástica, pero si en mitad del desarrollo el equipo explota, no vale de nada. Por eso nos empleamos a fondo en conocer a los integrantes de los estudios, como en una empresa de trabajo. Queremos saber cómo saldrían de un problema planteado, les llevamos al límite en las entrevistas para ver cómo van a funcionar.

¿Hay un número mínimo de integrantes de estos estudios que tenéis en consideración a la hora de apadrinarles?
Idealmente se necesitan tres perfiles como mínimo: programador, artista y diseñador. Se ha dado alguna ocasión en la que nos ha gustado mucho la idea y el estudio, pese a faltar uno de estos perfiles, y les hemos ayudado a conseguirlo. Es una labor ardua. Ahora en enero tenemos que seleccionar los equipos para Las Palmas, Madrid, Sevilla, Bilbao y Valencia.

¿Con cuántos proyectos os quedáis cada año?
El primer año del programa, con cinco. Este año estamos con veinte. Y no hacemos más porque queremos darles a todos el mismo apoyo e importancia.

¿Distribuís todos estos proyectos en formato digital?
En formato digital a nivel mundial, y físico también en España y Portugal y en algunos países europeos y latinoamericanos. Además, les damos libertad a los equipos para que lleguen a acuerdos con otras distribuidoras en países en los que no estamos presentes como compañía.

¿Y qué tipo de acuerdo de distribución firmáis con estos estudios?
Firmamos un acuerdo directamente con estas empresas en el que nosotros nos quedamos con un porcentaje mínimo para justificar nuestra inversión y un acuerdo de exclusividad del título de uno a tres años dependiendo de la plataforma: PS4 solo, o PS4+PSVR. Además, permitimos que lo saquen por su cuenta en PC. Si tiene cross-play con PS4, lo pueden sacar el mismo día en los dos formatos, y si no lo tiene, les pedimos que esperen tres meses. Hay un tercer contrato de distribución física con la compañía española Ardistel. Ahí lo facilitamos, pero no nos llevamos nada. Ah, y antes de que se me olvide, la última área en la que trabajamos es en "Alianzas", en la que tenemos acuerdos con estudios ya consolidados. Así que tenemos colegios, universidades, centros de trabajo, premios y alianzas.

Hablemos un poco de los contenidos. ¿Influís en el tipo de juego que vais a publicar?
Lo que hacemos, una vez seleccionados los proyectos, no antes, es guiarles por mecánicas e historias de juego que vayan un poco con nuestra estrategia de los próximos años si encaja en el proyecto, como pueden ser VR o PlayLink. De hecho, el ganador de los premios de este año lo ha hecho con tecnología PlayLink. Es decir, vemos el potencial y lo fomentamos. No podemos limitar por géneros, por ejemplo, porque si no estaríamos dejando atrás buenas ideas.

Otra forma para que estudios independientes cumplan su sueño son las asociaciones de desarrolladores. ¿Cómo ves tú este tema en nuestro país?
Yo creo que el problema no está en las asociaciones, sino en las instituciones. Creo que, si hay ayudas para los estudios, estos no las conocen. En estos años se han presentado más estudios al programa PlayStation Talents que estudios hay en España, sabiendo que no les vamos a pagar un desarrollo, pero sí les vamos a dar toda clase de recursos que son costosísimos para ayudarles en todo el proceso de producción hasta la publicación del juego. Además, las ayudas públicas son complicadas de gestionar y los estudios nos dicen que al final no tienen confianza en conseguir nada de esas ayudas, más allá de una primera inversión. Nosotros montamos además una plataforma de *crowdfunding* llamada "PlayStarter" para conseguir fondos extra, acuerdos con entidades financieras para conseguir préstamos en excelentes condiciones, etcétera. Nadie les acompaña en todo el proceso como nosotros. Somos como sus padres durante ese tiempo en el que trabajamos juntos.

Para terminar, imagínate que tengo un estudio y quiero que os fijéis en mi proyecto. ¿Cuáles son las claves para llamar vuestra atención?
Te voy a decir solo una: intentar enseñarnos algo que no exista. Sé que es lo más complicado de todo, pero no tiene que ser todo único en el juego. Con que uno de sus ingredientes lo sea, ya sea la historia o una mecánica, es suficiente para llamar nuestra atención. Y como ya he comentado antes, el tema de la confianza en un buen equipo, seguro y cohesionado. Si esto es así, les garantizamos que no tienen que preocuparse de nada más. Únicamente de desarrollar su mejor videojuego. Del resto nos encargamos nosotros con kits de desarrollo, producción, ferias, alianzas, eventos, control de calidad, una agencia de comunicación exclusiva para Talents, publicación, distribución... Todo para que el proyecto sea un éxito. ■

ASÍ SE HIZO...

GODS WILL BE WATCHING

El juego cruel que marcó la trayectoria de Deconstructeam

POR MARINA AMORES

Desarrollador Deconstructeam
Plataforma PC e iOS
Origen España
Estreno 2014

La historia detrás de *Gods Will Be Watching* es, como poco, interesante. Como es bien sabido por muchos, el juego nació en Ludum Dare 26, una gamejam cuya edición estableció el "minimalismo" como punto de partida de todos los proyectos. A partir de eso y con 72 horas por delante, el equipo de Deconstructeam, que hasta la fecha ya llevaba año y medio juntándose en tiempos libres para hacer juegos de navegador sin ninguna pretensión comercial, creó un pequeño título de supervivencia con el que consiguieron llamar la atención de prensa internacional y público incluso antes de acabarlo.

Cuatro años después y estrenando nuevo título, hablamos con **Marina González**, directora de arte, y **Jordi de Paco**, director creativo de Deconstructeam, para hacer un repaso con perspectiva a *Gods Will Be Watching*, el título que, sin esperarlo, les permitió consolidarse profesionalmente como desarrolladores desde su estreno en 2014.

"*Gods Will Be Watching* fue el juego número trece que hicimos, y de hecho nada más acabarlo en la gamejam nos pusimos a hacer el siguiente, porque para nosotros era uno más", introduce Jordi de Paco. "Frenamos porque vimos que la demo que habíamos hecho se hizo viral: salió en la prensa internacional y se estaban haciendo muchísimos gameplays en Youtube; a la gente le estaba gustando mucho, así que tuvimos que pararnos a pensar qué tenía de diferente ese juego respecto a los que habíamos hecho hasta entonces", explica el director. Vista la oportunidad de oro tras la acogida de la demo, el equipo decidió entonces embarcarse en la aventura de hacer de *Gods Will Be Watching* un juego más ambicioso para comercializarlo.

"Utilizamos la oportunidad para dejar nuestros trabajos y echar toda la carne en el asador", explican los desarrolladores, haciendo también alusión al *crowdfunding* que pusieron en marcha para hacerlo realidad. "Fue más bien un trabajo de ingeniería inversa", afirma Jordi cuando explica la peculiar situación de pararse a analizar por qué había funcionado tremendamente bien algo que habían hecho con las mismas pretensiones que hasta la fecha. "El trabajo fue ver cómo la gente jugaba al juego en Youtube y analizar sus reacciones, o leer qué escribían los periodistas, qué les gustaba y qué no", atestigua.

Tal y como confiesa el director creativo, el impacto emocional generado por esa demo fue, literalmente, "accidental". "En la gamejam diseñé el puzle como si fuera un psicópata, lo planteé como decisiones totalmente sin sentimientos. Y de pronto eso funcionó de forma inesperada, porque internet se llenó de enormes debates morales a raíz de las guías de cómo pasarse el juego", explica. "*Gods Will Be Watching*, el juego final, fue básicamente ver cómo podíamos potenciar una y otra vez este tipo de emociones y diálogos", afirma.

Por su parte, la decisión de hacerlo posible mediante *crowdfunding* vino ante todo por la situación de precariedad. "El equipo en aquel entonces éramos cinco amigos que nos juntábamos en casas, la mayoría de nuestros padres, a hacer juegos, mientras malvivíamos con otros trabajos y prácticamente sin medios", explica Jordi. "Los ocho mil euros iniciales que pedimos eran porque algunos del equipo ni siquiera tenían ordenador, desarrollaban con equipos prestados", constata, resaltando el poco presupuesto del que partieron, pese a que finalmente consiguieron casi triplicarlo.

Con un pequeño presupuesto y año y medio por delante para desarrollar un proyecto mayor, el juego final acabó componiéndose de varios niveles, cada uno con mecánicas propias en las que como jugadores tenemos ante todo que gestionar y

"EL JUEGO ES UN CONFLICTO INTERESTELAR"

tomar decisiones para sobrevivir. Aunque la premisa es la misma que la demo, en general todo difiere bastante a la hora de jugarlo, planteamiento al que no llegaron de primeras. Jordi de Paco explica, siguiendo lo anterior, que el punto de partida fue el *feedback* obtenido por la demo, con el objetivo de "replicar esa experiencia más veces". Pese a que el primer impulso fue coger el planteamiento de supervivencia de la demo y meterlo en un mundo mayor, creando una aventura gráfica, finalmente descartaron esta vía por darse cuenta de lo mucho que se alejaba de la potencia del concepto original. "Nos mantuvimos a la esencia de la demo, lo que resultó en seis episodios en un plano fijo, la misma fórmula que nos había funcionado, pero con diferentes perspectivas y/o reenfocando esta sensación de dilemas morales y supervivencia", explican sus autores.

De esta manera, la trama y la narrativa quedó sujeta al *gameplay* y, siguiendo esa "ingeniería inversa", el primer paso a nivel de desarrollo para integrar lo primero dentro de lo segundo fue crear una nube de "etiquetas emocionales" como "supervivencia" o "dilemas morales", tal y como nos cuentan los desarrolladores. "Hicimos entonces una lluvia de ideas sobre qué situaciones podrían ser interesantes en el juego – una escena de tortura, un virus letal, una toma de rehenes...- para ver cuáles de estas escenas cumplían con el mayor número de etiquetas emocionales que habíamos elegido", explican sus autores sobre la elección de situaciones y escenarios. "Viendo las escenas que cumplían mejor estos requisitos empezamos a pensar qué tipo de historias podíamos contar con ellas, y así es como surgió la historia del juego, que es un conflicto interestelar sobre los derechos de las razas inteligentes", explica Jordi.

En este sentido, el apoyo en referentes e inspiraciones, y teniendo en cuenta que el punto de partida se originó en el contexto caótico de una *gamejam*, *Gods Will Be Watching* bebe, a nivel de diseño, de dos principales fuentes. "La primera son las tragaperras de navegador", confiesa Jordi de Paco, explicando que por aquel entonces trabajaba para otra empresa haciendo ese tipo de juegos. "*Gods Will Be Watching* es en realidad una máquina tragaperras, así es como yo lo diseñé; cambias totalmente la representación, pero es un juego de azar", afirma el director, ejemplificando cómo en la demo original casi todas las acciones partían de porcentajes que se traducían en fallos o aciertos. Un componente importante de azar que el mismo estudio sabe ▶

que no ha gustado a mucha gente del público y la crítica.

"Por otra parte, alguien que me gustaba mucho por su trabajo en las Ludum Dare era Lucas Pope, que por aquella época todavía no había hecho *Papers, Please*, pero que ha hecho un montón de juegos *point-and-click* que no se pueden catalogar como aventuras gráficas y que tienen ciclos interesantes de tomar decisiones", comenta el director.

Retomando el aspecto del azar, y en parte como causa y consecuencia de esto, la dificultad es otro gran componente que define *Gods Will Be Watching*, especialmente para todos los que han podido jugarlo. De hecho, pese a ser un juego bastante complicado, el juego prescinde de tutorial al uso. Obtenemos al principio y hablando con los personajes una breve explicación de cómo gestionar ese nivel, pero hasta que no morimos unas cuantas veces en cada uno, como jugadores no entendemos realmente la manera más efectiva de pasarnos la pantalla. Sus creadores no se esconden cuando tildan su título de duro: "en cuanto lo lanzamos nos dimos cuenta de que era un juego muy cruel". Sobre la dificultad del juego final, Jordi de Paco explica en este sentido que "para mantener esta sensación de situación límite y dramática, no quise llevar de la mano al jugador, por lo que decidí integrar el propio fracaso en la narrativa del juego".

Sus desarrolladores son conscientes de que es prácticamente imposible enfrentarse al título sin perder previamente, un componente de ensayo y error que también les ha valido muchas críticas negativas. De hecho, muchos jugadores se percataron de que, de una pantalla a otra, los personajes que se morían volvían a aparecer en el siguiente nivel, algo que sin duda confundió a muchos. "Había decidido que iba a integrar la narrativa en el juego dentro de esta mecánica de perder tantas veces y, cuando llegas al final (atención, spoiler), te das cuenta de que el protagonista está atrapado en un bucle temporal donde el fallar una y otra vez es lo que le ha permitido viajar tan lejos y sobrevivir a estas situaciones", confiesa el director. "Así que el jugador es cómplice: está atrapado en este mismo bucle que el protagonista y cada vez que falla aprende algo nuevo", añade.

El autor admite estar fuertemente inspirado por un título que le marcó en su infancia, *The Maze of Golious*, pero en las capturas también se percibe la influencia de otros referentes como *Castlevania*, *Moria* y *The World of Warcraft*

Q&A

Jordi de Paco
Director creativo

¿Qué historia nos cuenta *Gods Will Be Watching*?
Gods Will Be Watching sigue la historia del Sargento Burden, un agente especial infiltrado en una organización terrorista conocida como Xenolifer que lucha por los derechos de las razas alienígenas oprimidas. El juego utiliza este conflicto para plantear ideas antisistema, y hacer reflexionar al jugador sobre la legitimidad de los actos de las grandes figuras de poder.

¿Cuál fue el mayor reto del apartado sonoro?
Cada capítulo del juego mantiene al jugador examinando un único plano general durante largo rato. Siendo, además, un juego que te mantiene siempre contra las cuerdas, no podíamos permitirnos tener bucles de música de uno o siquiera tres minutos. La banda sonora de *Gods Will Be Watching* está pensada para acompañar al jugador en su lucha, girando en torno a una "nube de etiquetas" (miedo, esperanza, sacrificio...) para marcar el tono de cada escena, pero manteniéndose en segundo plano para no abrumar, y ganando presencia en otras secciones en forma de apoyo o refresco mental..

Devolver Digital distribuyó vuestro juego. ¿Cómo surgió la relación con una distribuidora de renombre a nivel internacional?
De manera completamente inesperada. Fueron muy directos y sencillos. Un día nos llegó un correo de Devolver Digital que decía "Hola. Nos gusta lo que hacéis y queremos currar con vosotros", sin más. Nos pusimos a dar brincos de alegría y aceptamos, obviamente. Desde entonces no han hecho más que apoyarnos financiera, logística, y lo más importante, emocionalmente.

"La misma noche de estrenarse el juego teníamos un 80% de análisis negativos y la gente estaba muy cabreada porque era un juego muy difícil", explica Marina, añadiendo que las quejas principales venían del componente de aleatoriedad ya mencionado. El título fue lanzado originalmente con dos niveles de dificultad, donde los desarrolladores tal vez erraron al nombrarlos como "original" y "ligero", lo que hizo que todos los jugadores se decantaran por defecto por el primero, que era el nivel realmente difícil. "Al ver las reacciones y las quejas, decidimos hacer un modo sin aleatoriedad y más narrativo, que llamamos 'la actualización de la piedad' y que Devolver -distribuidora- además usó para hacer marketing al respecto", continúa la directora de arte, explicando que en cierta manera la polémica les benefició por la visibilidad.

Pese a la integración de un modo algo menos complejo que el original, *Gods Will Be Watching* sigue definiéndose entre otras cosas por su dificultad que, deliberadamente, hace al jugador estar más pendiente de pasarse el nivel que de empatizar con la situación límite de los personajes. "De forma totalmente consciente hicimos que la dificultad te acabara insensibilizando", afirma rotundamente Jordi de Paco. El punto de partida del desarrollador aquí es la pretensión inicial de muchos jugadores al entrar por primera vez en *Gods Will Be Watching* "queriendo ser el héroe que juegan en la mayoría de videojuegos, queriendo ayudar a todo el mundo e intentando que todos sobrevivan". En este sentido, él mismo reconoce que la dificultad del juego está enfocada a sacar lo peor de cada uno.

> "POCO A POCO, EL JUEGO TE VA DESTROZANDO"

"Poco a poco, el juego te va destrozando, va quitándote esta carcasa que tienes de héroe, dejándote solo la intención de ganar", puntualiza. "Te vas frustrando, al igual que el protagonista, y empiezas a ver justificable dejar que le corten un brazo a un compañero o que incluso lo maten, porque cuando te permiten elegir si eres bueno o malo, no tiene valor ser lo primero", explica.

GODS WILL BE WATCHING

"Pero cuando realmente tienes un sacrificio o un desafío real, el estar entre la espada y la pared es lo que te hace ver claramente si quieres actuar, si es que puedes, como un héroe o no".

En estrecha relación con la dificultad está el tema de la integración -y casi falta- de los tutoriales que responde al deseo de sus creadores de prescindir totalmente de interfaz. El director confiesa en este sentido el odio general que como jugador le causan los tutoriales. "Algo que me gusta mucho que hace Kojima en la saga *Metal Gear* es integrar los tutoriales en las conversaciones. "Se mé hace mucho más agradable asumir las instrucciones si forman parte del juego", comenta. "En *Gods Will Be Watching*, de hecho, intento no romper la cuarta pared en el sentido de que nadie te dice que hagas clic en ninguna parte, sino que en su lugar te mencionan objetos o personas que existen en el juego", añade.

Dejando de lado la dificultad, un aspecto bastante celebrado del juego es la estética minimalista dentro de un mundo futurista ciberpunk. Hasta cierto punto es consecuencia del requisito minimalista de la gamejam, mientras que por otra parte el píxel se debe a ser la estética que más controlaban los artistas del estudio en aquel momento. "En aquella época y respecto al píxel, en cuanto a referentes mirábamos mucho a *Sword & Sworcery*, con personajes estirados y con un aspecto serio, que se adecuara más a la situación, evitando colores estridentes y llamativos", comenta Marina.

Partiendo de un único escenario como fondo, que se tradujo en una pantalla fija por nivel en el juego final, los artistas aprovecharon también el minimalismo puesto en los personajes, sin rostro, estirados, y con animaciones muy sobrias, que sirvieron para potenciar al máximo la expresión corporal que les permitió prescindir de interfaz. Al no tener una barra de vida en los personajes, por ejemplo, la información del estado de cada uno se nos da a través de la animación y la pose, algo que el jugador también tiene que aprender a leer e interpretar. "Al principio nos parecía evidente si un personaje estaba estresado o preocupado por la animación, pero luego vimos que la gente cuando lo jugaba no lo acababa de entender tanto", comenta Marina. "Creo que está mejor comunicada esa parte en unos niveles que en otros", añade, haciendo alusión al nivel original que luego se adaptó en el juego final.

"El no tener interfaz es porque queríamos que el jugador mirara a lo que estaba pasando, que mires a la gente que está sufriendo", continua Jordi. "Algo que me pasa en muchos juegos es que, por ejemplo, si tiene minimapa, miro jugando abajo, o bien miro los números, o la barra de vida", explica, agregando que la incertidumbre es otro añadido no solo a la dificultad, sino también al estrés del jugador. "Es como en la vida real, que no tienes números: no sabes de forma precisa cuándo una persona está a punto de explotar o de hacer algo importante", afirman sus creadores, reconociendo en parte que no supieron perfeccionar este aspecto que, en algunos niveles, se convertía en ensayo y error.

"Pecamos algo de novatos a la hora de transmitir esta información con la expresión corporal", reconoce Jordi. "Probablemente si lo hiciéramos ahora haríamos las animaciones mucho más exageradas o indicaríamos algo más", plantea Marina. "Siempre se puede comunicar mejor", añaden, admitiendo la frustración que en gran medida causaba en la experiencia del juego la falta total de interfaz y que incluso representó una barrera de abandono en algunos jugadores, tal y como confiesan.

Tres años después del estreno y con muchas lecciones aprendidas, Deconstructeam, a punto de estrenar su nuevo título (*The Red Strings Club*), confiesa cómo su título de supervivencia les ha dejado marcados, especialmente en un aspecto. "*Gods Will Be Watching* nos ha dejado un trauma enorme que ha hecho que desde entonces solo hagamos juegos en los que no se puede perder", confiesa el director entre risas. "En *The Red Strings Club* no hay manera de fallar, hagas lo que hagas el juego avanza", ejemplifica. "Duele mucho ver cómo tantas personas no han podido disfrutar del mundo que has creado, del arte que has hecho o, en definitiva, que un montón de contenido se vuelva inaccesible por culpa de ese desafío", explica, recalcando el esfuerzo puesto desde entonces a la hora de hacer más accesibles todos sus nuevos títulos.

Al echar la vista atrás, los desarrolladores hablan de su mayor desafío con *Gods Will Be Watching* que, aunque no fue ni mucho menos su primer juego, supuso un punto y aparte en su carrera profesional. "Todo fue muy repentino. Además del compromiso de sacar un juego comercial, teníamos que cumplir con la gente que nos había apoyado en el *crowdfunding*", comenta la directora de arte. "Lo más difícil fue profesionalizarnos, en este sentido, porque además durante 15 meses el juego se siguió haciendo en el salón de casa", añade Jordi de Paco, especificando que además estuvieron sobreviviendo de ahorros hasta que pudieron lanzar el juego.

"Me acuerdo que justo cuando salió el juego a la venta teníamos -14 euros en el banco", atestigua el director, que explica cómo además de usar hojas de cálculo para el juego, también necesitaron otra para su propia supervivencia y tener un mayor control de todos los gastos. "Aguantar con el dinero que teníamos sí que fue un gran reto", afirma Marina. "Estamos muy orgullosos no solo de haber sobrevivido a eso, sino también de todos los *fanarts* que empezaron a salir en Internet de nuestro juego. "Fue lo que nos hizo ver que había valido la pena", explica Jordi, hablando de lo duro que fue el momento del estreno por el choque que tuvieron con la comunidad por el tema de la dificultad. "Nos enviaron incluso cartas con amenazas e insultos. La comunidad se puso muy agresiva", relata.

"Por eso cuando tras todo esto empezamos a ver que había gente que le había dedicado tiempo a nuestro mundo, que habían conectado con nosotros, que dibujaban, que hacían historias de amor y *fanzines*, fue la mejor recompensa", afirma el director, que además asegura estar satisfecho con el efecto tan polarizante que ha tenido su juego tanto entre la comunidad como en la crítica. "Me siento orgullosa de haber conectado con la gente", añade la directora de arte. Con la mirada en el presente, Deconstructeam, tras un proyecto fallido y gracias a las ventas de *Gods Will Be Watching*, se planta en 2018 estrenando nuevamente junto a Devolver Digital su nuevo título comercial, *The Red Strings Club*. Presentado como una experiencia narrativa cyberpunk sobre el destino y la felicidad, tendrá el foco puesto en los diálogos y en la construcción de personajes, pero nunca en la muerte ni en el fracaso ■

PERFIL

UBISOFT BARCELONA

Uno de los estudios desarrolladores más longevos de España cumple 20 años como referencia a nivel europeo.

POR MARINA AMORES

MADE IN SPAIN

UBISOFT

Fundación 1998
Empleados 90 (diciembre 2017)
Personal clave David Romero, Isa Barguñó, Javier Capel, María Teresa Cordón y David Darnés..
URL https://www.ubisoft.com/es-ES/
Proyectos actuales *Rainbow Six Siege* y dos títulos AAA no confirmados

A punto de celebrar su vigésimo aniversario, Ubisoft Barcelona nos abre sus puertas para hablar de la trayectoria de uno de los 30 estudios que la multinacional tiene repartidos en todo el mundo. Para hablar de la fundación del estudio en la Ciudad Condal, su trayectoria y su estado actual, hemos contado con **David Romero**, Senior Game Designer; **Isa Barguñó**, Productora; **Javier Capel**, Studio Manager; **María Teresa Cordón**, Directora de RRHH y Comunicación, y **David Darnés**, Communications Manager.

Ubisoft Barcelona surge del deseo de la empresa francesa de ampliar a nivel internacional no solo su parte de distribución, sino también de producción. El nacimiento de la filial se remonta, tal y como explica María Teresa, a una estructura de negocio previa, creada en 1994, cuatro años antes de la fundación del estudio en sí. "El éstudio nace teniendo esa estructura y viendo el talento técnico y artístico que teníamos en Barcelona, con lo cual era relativamente sencillo, con eso, empezar una estructura de producción", apunta la directora.

Durante los primeros años del estudio en Barcelona (1998-2000), tenían claro que la prioridad para arrancar no era la producción per se. "No montas un estudio y a la vez sacas juegos, sino que hay un tiempo ineludible de formación, reclutamiento y aprendizaje", afirma rotundamente María Teresa, contextualizando la situación del desarrollo de videojuegos en nuestro país hace veinte años, casi inexistente.

María Teresa Cordón y David Darnés definen los inicios ante todo con ilusión a causa de la proyección de futuro que tenían gracias a contar con el respaldo de una gran corporación detrás. "Contratar no era fácil porque la gente no sabía hacer videojuegos, pero, a la vez, llamándote Ubisoft, es sencillo atraer porque había mucha ilusión por trabajar aquí", explican. La filial barcelonesa también contó, especialmente en sus inicios, con el apoyo de la central, algo que facilitó el arranque: "Gente que sabía más de producción venía desde Francia y nos ayudaba", constata María Teresa, recalcando los diez años adicionales de experiencia con los que contaba la empresa francesa ya en aquel momento.

Con una plantilla en aquel entonces de unas sesenta personas, *Pro Rally 2001* fue el título, asignado por Francia, con el que se estrenaron en el año 2000 como estudio y con el que, ante todo, aprendieron, especialmente metodologías de trabajo, con equipos multidisciplinares. "Yo, que no venía de producción, con *Pro Rally 2001* aprendí la dificultad de estimar cuánto tiempo llevaba una tarea", admite María Teresa. *Pro Rally 2001* fue el inicio de Ubisoft Barcelona a la hora de especializarse en juegos con vehículos, un conocimiento que de hecho aprovecharon casi durante los diez años siguientes.

Un año después, llegó *Pro Rally 2002*, el primer proyecto que se pasó a consola. Un proyecto que se retrasó por estar concebido inicialmente como una simple adaptación a consola y que finalmente acabó siendo un juego nuevo. "Pese a que se aprovecharon parte de las físicas y el modelo de conducción, todo lo que eran circuitos y la arquitectura del motor en sí lo hicimos todo nuevo", explica Javier, añadiendo lo importante que fue en aquella época hacer un juego de carreras para una consola como PlayStation 2. "La acogida no fue del todo mala, pero sí que es cierto que la competición directa con *World Rally Championship*, de Sony, fue complicada, porque eran proyectos muy buenos", añade Javier.

Pro Rally fue precedido por la versión de PC de *Monster Jam: Maximum Destruction* en 2002, un proyecto muy rápido pero que les ayudó a conocer una licencia de la que a continuación harían otros títulos, esta vez desde cero: *Monster 4x4: Masters of Metal* y *Monster 4x4: World Circuit*. "Terminamos de aprovechar aquí toda la experiencia que habíamos conseguido con juegos de coches y la aplicamos", comenta Javier.

Una experiencia que les permitió a continuación formar parte de hasta la fecha la mayor franquicia en la que habían participado: *Tom Clancy*. "Nos hablaron del juego y de que querían introducir vehículos", aclara María Teresa. "Como nuestra especialidad era esa, así es cómo entramos en esta marca", continúa, explicando cómo Ubisoft Barcelona se encargó de toda la parte de vehículos de *Ghost Recon Advanced Warfighter* (2006). "No solo el modelado y el arte de cualquier vehículo, sino que también nos encargamos de toda la inteligencia artificial, control, diseño de niveles... relacionados con este aspecto", apunta Javier, añadiendo lo innovador que resultó en el juego toda esa parte en su momento.

Ante el éxito de ventas del primer *Ghost Recon Advanced Warfighter*, Ubisoft intentó repetir la fórmula con una segunda parte, que en su momento fue criticada por parecer más una expansión del primer título que una secuela. "Fue un juego totalmente nuevo", afirma Javier. "Obviamente, se intentó hacer un título basado en lo que había funcionado del primero, pese a que es cierto que no se intentó reinventar un juego totalmente nuevo, porque al final había funcionado bien el primero", añade, recalcando los esfuerzos puestos por parte del equipo a la hora de incluir arreglos.

"Intentamos mejorar lo que no había acabado de funcionar en el primer juego, como la inteligencia artificial de los vehículos, asegurándonos de que no hubiera comportamientos erráticos, o en la parte de los helicópteros, cuyas secuencias se hicieron mucho más cinematográficas" ejemplifica Javier, explicando que llegaron a contratar a un experto de cine para esta última parte.

2006 también supuso una nueva etapa para Ubisoft Barcelona con el estreno de la consola de Nintendo que marcó un antes y un después en la industria del videojuego: Wii. Abriéndose a un mercado más amplio y diverso, la nueva consola además presentaba la captura de movimiento como novedad importante y que Ubisoft tomó como nueva oportunidad. "Con el conocimiento que teníamos de los juegos con vehículos, era muy evidente que hacer una adaptación de nuestros juegos a Wii podía tener éxito", explica María Teresa, haciendo referencia a *Monster 4x4 World Circuit* para Wii y las adaptaciones que hicieron con el nuevo mando de la consola.

"Disfrutamos un montón con este desarrollo, porque significaba una innovación que se iba a notar mucho", añade, especificando que se trató del primer juego de Ubisoft aprobado por Nintendo, algo de lo que se sienten muy orgullosos. *Monster 4x4 World Circuit* fue el primero en este sentido de una buena tanda de títulos que la filial barcelonesa desarrolló o adaptó para Wii, entre los que destaca *Your Shape* (2009). Un proyecto que su estudio califica de innovador "porque ya no era solo un videojuego, sino que era un producto que iba a otro *target* porque se trataba de hacer fitness, en este caso", explica María Teresa. "También era importante porque se trataba de captura de movimiento con una cámara, e incluso estuvi-

A LA IZQUIERDA: David Darnés e Isa Barguñó. ENCIMA: David Romero y Javier Capel.

mos en el origen de la misma fabricación de esta para la Wii", continúa.

La guinda de esta etapa tan próspera de colaboración con Nintendo la puso en 2011 la versión para Nintendo 3DS de *Las aventuras de Tintín: el secreto del Unicornio*, la adaptación a videojuego (PC, PlayStation 3, Nintendo Wii y Xbox 360) de la película de animación estrenada con el mismo nombre.

El proyecto de Tintín estuvo liderado por Ubisoft Montpellier, que delegó la adaptación de la portátil de Nintendo a su filial en Barcelona. "Fue un proyecto tremendamente interesante para nosotros", califica Javier, que explica lo grato que fue trabajar con el equipo francés en un título en el que también estuvieron implicados Peter Jackson y Spielberg. "Además de llevar el juego a 3DS, adaptamos la jugabilidad de Wii a la portátil e incluso añadimos diferentes niveles y fases", explica, sobre la primera experiencia de trabajar con una licencia de película. "De hecho, además de la versión de 3DS, hicimos toda la parte que estaba relacionada con Kinect de la versión del juego de Xbox 360", añade Javier.

2013 se inicia para Ubisoft Barcelona con una pequeña colaboración, eso sí, en un proyecto importante. Se trata de *Just Dance 2015*, el quinto título del megaventas anual de Ubisoft, que pese a tratarse de una colaboración técnica por parte de Barcelona, fue la continuación de la vertiente deportiva del estudio que siguió a *ShapeUp: MotionSports* (2010) y *ESPN Sports Connection* (2012). Mientras que el proyecto de 2010 sirvió para consolidarse en el terreno de juegos deportivos con los conocimientos ya adquiridos de captura de movimiento, con *ESPN Sports Connection* Ubisoft Barcelona se estrenó como estudio al mando, liderando a otros siete.

Una experiencia importante que sirvió también, y un año más tarde, para ponerse al frente nuevamente de otro proyecto más que conocido: *Rabbids Invasion* (2014). "Se trató principalmente de diseñar y producir, en esta ocasión liderando a otros estudios como Casablanca y París", explica María Teresa. "Era un proyecto diferente hasta ahora: un público mucho más infantil y con mucho más marketing", añade.

Ese mismo año también significó para el estudio de Barcelona formar parte por primera vez, aunque de forma muy discreta, de la joya de la corona de Ubisoft: la saga *Assassin's Creed*. "Dimos soporte con el tema de la animación en las cinemáticas entre misiones", concreta Javier, explicando que fue una colaboración muy similar a la que se hizo poco después con *Watch Dogs* (2015), donde en este caso se hicieron los minijuegos dentro del móvil del juego.

Un primer paso que les llevó ese mismo 2015 a formar parte del seguramente DLC mejor considerado de la saga *Assassin's Creed* hasta el momento: *Jack el Destripador* para *Assassin's Creed Syndicate*. "En este caso sí que destinamos un pequeño equipo a hacer parte de las misiones, de las cinemáticas y de la programación", detalla Javier sobre el contenido realizado en colaboración con el estudio de Montpellier. "Fue una época en que, como otras, teníamos cuatro y cinco proyectos, ya fueran colaboraciones o soporte, en marcha a la vez", añade.

De finales de 2015 también es *Tom Clancy's Rainbow Six: Siege*, el principal proyecto, al menos conocido, del que se encarga actualmente Ubisoft Barcelona. Bajo la dirección de Ubisoft Montreal, el estudio de Barcelona comenzó en un inicio dando soporte en la parte final del desarrollo del juego. Las tareas concretas de optimización, tienda y programación empezaron con un escaso personal dedicado dentro del estudio barcelonés que, tal y como nos explica Isa Barguñó, productora, se fue incrementando hasta que finalmente comenzaron a formar parte del mantenimiento y actualización del juego una vez estrenado. Actualmente, como estudio cocreador de *Rainbow Six: Siege*, Ubisoft Barcelona se encarga sobre todo de producir contenido con el que se va actualizando regularmente el juego. La buena acogida del título desde su estreno hasta hoy en día -25 millones de usuarios registrados- ha hecho que el periodo de mantenimiento y actualización, previsto inicialmente para solo un año, se siga alargando mientras haya una comunidad detrás del título, según nos asegura David Romero, senior game designer.

"Empezamos en Barcelona haciendo unos dispositivos -gadgets- que no habían llegado al lanzamiento por temas de tiempo y es lo que hemos seguido haciendo", explica David. "Por ejemplo, aquí hemos hecho toda la parte del audio de los mapas de operadores y de algunas armas del año 2", añade la productora. "También hacemos *dev testing*, que es probar lo que estamos desarrollando a nivel de contenido y que, una vez aprobado, pasa al estudio oficial, que en nuestro caso es Bucarest", comenta David, subrayando la importancia de esta parte ante la necesidad de un equilibrio constante que necesita un título multijugador que se va actualizando como Rainbow Six.

Además del apartado sonoro, la creación de dispositivos y el testeo, también hay un pequeño apartado artístico en Ubisoft Barcelona que, aunque forman parte del equipo de Montreal a distancia, está produciendo armas. "Al final, el concepto es que es un equipo de *Rainbow Six*, por lo que se puede dar el caso de que haya gente que está en otro estudio que no es el que dirige y que forme parte del equipo de arte, por ejemplo", acota Isa Barguñó. "También el arte, la concepción, los modelos en 3D y las skins de los

UBISOFT BARCELONA SE ENCARGA SOBRE TODO DEL CONTENIDO QUE ACTUALIZA RAINBOW SIX: SIEGE

1 *Your Shape.*
2 *Assassin's Creed Unity: Reyes Muertos.*
3 *Tintín y el secreto del Unicornio.*
4 *Rabbids: Invasion.*
5 *Rainbow Six: Siege.*

dispositivos del juego se han hecho aquí, en Barcelona", agrega David.

Pese a intentar funcionar como un estudio en muchos sentidos, es inevitable que las distancias entre los múltiples estudios distribuidos por todo el mundo presenten algún obstáculo. "Un hándicap importante es la diferencia horaria: evidentemente no es lo mismo trabajar con un equipo que está a 100 km de distancia, que hacerlo con uno que está en la otra punta del mundo", apunta Isa. "Al final, buscamos de qué manera somos más eficientes trabajando con esa situación, así que lo que hacemos es intentar reservarnos nuestras tardes sabiendo que en Montreal se reservan sus mañanas para poder coincidir, por ejemplo", añade. "No es tanto buscar qué problemas hay, sino cómo podemos ser más eficientes", afirma.

"También está la dificultad de los cierres al ser un proyecto online en constante actualización. Cuando Ubisoft Montreal sube o cierra contenido, se sube un día determinado a una hora determinada, algo que por el tema de la diferencia horaria tenemos que prever", explica David. Una característica del juego que los mismos desarrolladores no pensaron desde un inicio y cuyo éxito ha obligado al estudio a adaptarse: "Originalmente era un juego multijugador y no estaba previsto que llegara a pedir un mantenimiento y actualización constante", explica. "Iremos haciendo hasta que nadie juegue, como aquel que dice", reconoce.

Un éxito que, no olvidemos, en cierta medida ha establecido, empresa desarrolladora detrás mediante, *Rainbow Six: Siege* como e-sport, algo que no estaba planteado desde un inicio. "A raíz de que hay una masa de gente jugando, se convierte en e-sport y, ahora sí, el planteamiento es ese", comenta David. Un factor que en cierta medida ha cambiado las maneras de publicar los cambios de equilibrio y actualizaciones. "Antes de sacar los cambios, hay consolas con pro-players que hacen una especie de *betatesting* de las novedades que se van a introducir", explica, añadiendo que "son como los líderes de opinión que arrastran a gente y se tiene muy en cuenta lo que dicen, ya sea para rediseñar, validar o adaptar nuevas cosas".

Los jugadores detrás del multijugador son otra gran preocupación constante por parte de Ubisoft, tal y como nos atestiguan David e Isa. "Aunque el tema de comunidad lo llevan más desde Montreal, hay gente dedicada solo a ellos", explica David. "Seguimos a todas las comunidades y sabemos lo que se está diciendo. Nosotros también miramos Reddit, puesto que hay mucha gente pidiendo y proponiendo cosas", explica, comentando también la utilidad del *technical test server* para todos los usuarios, que sirve a los desarrolladores para ver cómo reaccionan por adelantado ante los cambios.

En cuanto al futuro de *Rainbow Six: Siege*, "los objetivos son tener un set de muchos operadores, en plan MOBA, y que esto se convierta en un juego online que esté ahí durante los próximos años", afirma David, explicando cómo hasta ahora están cumpliendo el objetivo de añadir dos operadores y un mapa nuevos cada tres meses de forma fija, además de otro contenido variable.

Actualmente entre el 40% y el 50% de la plantilla de Ubisoft está enfrascada en *Rainbow Six: Siege*, mientras que el resto trabaja en proyectos no revelados, todos con algo en común: el triple A, según nos aseguran. "*Rainbow Six: Siege* forma parte de esta estrategia, también estamos con proyectos sin anunciar y con otras marcas como *Assassin's Creed*", afirma Javier. "Hemos doblado el equipo en el último año, y los planes de futuro son seguir creciendo a este ritmo en los próximos 2-3 años, siempre con vista a triple A". ■

PLAY

CRÍTICAS, PERSPECTIVAS, ENTREVISTAS, NÚMEROS.

EN ESTE NÚMERO

101 **Life is Strange: Before the Storm Episodio 3**
PC, PS4, Xbox One

103 **Destiny 2: La Maldición de Osiris**
PC, PS4, Xbox One

104 **Gorogoa**
iOS, Android, PC, Switch

106 **Monster of the Deep: Final Fantasy XV**
PSVR

107 **Hearthstone: Kóbolds & Catacumbas**
iOS, Android, PC

108 **Ode**
PC

109 **Superflight**
PC

Fin de año con pequeños grandes protagonistas

2017 queda atrás y con él se marchan una cantidad de videojuegos de enorme calidad. Sin grandes lanzamientos en nuestro ojo crítico, este tercer número nos sirve para descubrir algunas joyas que han pasado más desapercibidas de lo que queríamos. Probarlas es una buena manera de empezar el año con buen pie. Es el caso de *Gorogoa*, otro tanto que se ha apuntado Annapurna y otro de los títulos más destacables del último trimestre. Ingenioso e inspirador. *Ode* también nos ayuda a recordar a la Ubisoft experimental que tanto nos gusta, y merece la pena al igual que la nueva expansión de *Hearthstone*, el tercer episodio de *Life is Strange: Before the Storm* y un *Superflight* que nos resulta alegre y bien logrado. No podemos decir lo mismo de *Destiny 2: La Maldición de Osiris* y *Monster of the Deep: Final Fantasy XV*, lamentablemente. Pese a ello, seguro que 2018 nos descubre más de esas guindas de un pastel cada vez con más ingredientes y más apetecible. Acompañadnos en su busca.

Life is Strange: Before The Storm Episodio 3

Desarrollador Deck Nine
Editor Square Enix
Formato PC, PS4, Xbox One
Lanzamiento Ya a la venta

Con 'El Infierno está Vacío', la precuela de *Life is Strange* a manos del estudio de Deck Nine Games, llega a su fin mientras se hornea la segunda parte del juego, aún sin fecha. Sumergidos en esta ocasión en la historia entre Chloe Price y Rachel Amber, *Before the Storm*, como ya avanzábamos en los análisis anteriores, se sitúa tres años antes del comienzo de la trama principal.

El primer capítulo –'Despierta'– nos presentaba la situación de una Chloe rebelde que se enfrenta a la pérdida de su padre y que aún está formando esa personalidad que tanto nos enamoró en la historia principal como NPC, además de, por supuesto, enseñarnos cómo comienza su relación con Rachel Amber. 'Un Mundo Feliz', el segundo capítulo, fortificaba esa relación que le sirve a Chloe como apoyo a una situación familiar difícil y tras un hecho que marca un punto y aparte en su expediente escolar. Lo realmente interesante de esta segunda parte no fue solo profundizar en los personajes secundarios que componen Arcadia Bay, sino que además dejaba un *cliffhanger* con unas expectativas muy altas sobre un final que, además de atar varios cabos, conectara con el principio del juego principal.

Si el lema de 'Un Mundo Feliz' se podía resumir en que las personas somos más de una cosa, 'El Infierno está Vacío' se puede representar con la frase de Rachel de "todo el mundo está roto" cuando descubre al principio del capítulo la verdad sobre su situación familiar. *Before the Storm* y especialmente este tercer capítulo nos habla de problemas más que reales y con una fuerte carga emocional como la drogadicción, el cuidado del medioambiente o el acoso machista. Lo hace de forma impecable, en gran medida supliendo la parte sobrenatural de *Life is Strange* que ahora está totalmente ausente. Pero peca a su manera de no atreverse a recompensar mejor al jugador, tanto a nivel de dar respuestas a los interrogantes abiertos como a nivel emocional y de implicación con Rachel, especialmente para los que hayan querido elegir la vía más íntima. También se echan en falta más momentos con Rachel, aunque la historia justifique totalmente su ausencia en casi todo el capítulo, sabiendo especialmente que se trata del último episodio.

En cualquier caso, *Before the Storm* es ante todo un retrato interior e íntimo de Chloe, y en este tercer capítulo su desarrollo tendrá una simbología fuerte a través de su cabello, que también evolucionará hasta tener el aspecto totalmente azul que la caracteriza en *Life is Strange*. Un color que, creemos, parece también un tributo inconsciente de Chloe hacia Rachel, quien lleva una enorme pluma azul como pendiente. Este retrato interior de nuestra protagonista se verá especialmente reforzado en este capítulo gracias a las secuencias oníricas, más intensas y premonitorias que en el resto, y que servirán no solo para saber qué pasa por el subconsciente de Chloe, sino que irremediablemente nos plantearán cuestiones cuya importancia entenderemos más adelante. Las escenas con más carga emocional, en este sentido, pierden algo de fuerza por desgracia a causa del apartado técnico, que presenta algunas animaciones un tanto ortopédicas.

> Se trata ante todo del viaje por encima de la conclusión, puesto que ya sabemos desde el principio cómo acaba la historia entre Chloe y Rachel

El dilema sobre si mentir a nuestros seres queridos para protegerlos está justificado rondará durante todo el capítulo en forma de reflexión para finalmente desencadenar en la decisión final del capítulo que, aunque muchos menos significativa que en el juego principal, cambiará de cierta manera la vida de nuestra amiga. 'El Infierno está Vacío' no cumple las altísimas expectativas puestas en el cierre del capítulo, pero posiblemente parte de la culpa, como pasa con muchas obras, yace precisamente en la confianza puesta por adelantado. El final que escojamos con nuestras decisiones se reflejará evidentemente con sus cinemáticas finales, pero lejos queda de sorprender o de conectar con el principio del juego principal, algo que los fans más acérrimos lamentarán bastante tras tres capítulos de recorrido. Donde sí cumple este tercer capítulo, sin embargo, es en los detalles, especialmente para aquellos jugadores más perspicaces o que quieran indagar más allá de la acción principal. Ahora, por ejemplo, entenderemos mejor por qué la Chloe del juego principal tiene escrito en la pared de su cuarto "todo el mundo miente".

Before the Storm es ante todo el viaje por encima de la conclusión, puesto que, recordemos, los jugadores que vengan de *Life is Strange* conocerán desde el principio cómo acaba la historia entre Chloe y Rachel, tomemos las decisiones que tomemos. En esta línea, la precuela sí cumple su objetivo de hacernos entender y disfrutar de la relación de Chloe con Rachel, conocer en profundidad a la protagonista y entender su evolución, sentando los precedentes y poniendo en completo contexto la historia que comienza con Max Caulfield, la protagonista de *Life is Strange*. Pero quedarán en el aire cuestiones como la relación entre Rachel y Frank Bowers o cómo Rachel llega a llega a la situación con la que comenzamos *Life is Strange*.

Conocer la importancia de Rachel en la vida de Chloe es un camino gratificante, aunque *Before the Storm* deje varias cuestiones sin cerrar. Nos hubiera gustado una conclusión con más sorpresas y una conexión más directa con el juego principal, pero hay que admitir que todo este camino ha valido la pena. ■

7

PLAY SCRIPT

Zak Garriss, guionista principal de Life Is Strange: Before The Storm

"Espero que los fans puedan identificarse con la historia y ver reflejadas sus experiencias personales"

Zak Garriss empezó su carrera en la industria como diseñador en 38 Studios, trabajando en el RPG maldito de EA Kingdoms Of Amalur: Reckoning. Desde entonces ha sido profesor, investigador de televisión y escritor antes de unirse a Deck Nine como director narrativo en 2016. Hoy nos explica cómo (con un poquito de ayuda) un estudio nuevo creó un spin-off de una historia muy querida.

¿Cómo replicasteis en Before The Storm el detallado sistema de decisiones de Life Is Strange?
Dontnod no ha trabajado con nosotros de forma directa en Before The Storm. Sí que hemos compartido material y les enseñábamos lo que íbamos haciendo, pero en lo que respecta a cómo entrelazar el argumento y la narrativa del primer juego, me atrevo a decir que es obra de nuestra propia pasión como fans; de cómo apreciamos y respetamos lo que es Life Is Strange. Las decisiones y las consecuencias son una parte inmensa de la franquicia, y algo que honramos profundamente.

La narrativa y mecánicas de *Life Is Strange* sirven para explorar la idea del destino. ¿Tratasteis de hacer algo similar en *Before The Storm*?
Es bastante extraordinario cómo se combinan las mecánicas, los temas y la decisión final. Recrear la armonía que tiene el primer juego es dificilísimo.

Al final, una salida que me pareció que tenía sentido y que funcionaba mejor con lo que tratábamos de contar fue renunciar a la mecánica principal de manipular el tiempo. Aquella historia iba sobre desafiar el destino, pero la de Before The Storm no. Chloe está aprendiendo a ser una persona, a tratar de empatizar con la gente después de pasar un momento duro en la vida y ver cómo se desvanece la esperanza de un futuro mejor.

Es algo que se vive cuando se aprende a construir relaciones; tiene como una cierta teatralidad. Ser el tipo de persona que somos (que queremos ser, que elegimos ser, que somos sin saberlo) en las vidas de los que nos rodean. En mi caso, tuve que analizar la meta de Chloe de averiguar en qué tipo de persona se convertirá tras la pérdida de su padre. Había que hacerlo a pequeña escala. Aunque esta vez se pierde ese registro épico al no peligrar las vidas de un pueblo entero, espero que los fans puedan identificarse con la historia y ver reflejadas sus experiencias personales.

La preparación de La tempestad es una de las escenas más impactantes del juego. ¿En qué os inspirasteis?
Introdujimos la obra por varias razones, tiene muchos puntazos. De algún modo trata sobre actuar, fingir, fantasear y elegir vivir así, pero también sobre cuándo dejas de hacerlo y por qué. Aun con todo, creo que acabó siendo relevante para la decisión final del juego.

Creemos que Chloe está extrañamente callada en el episodio tres, cuando esperábamos que estuviera más peleona que nunca. ¿Por qué lo llevasteis en otra dirección?
Estamos en un momento en el que la relación de Chloe con Rachel, romántica o no, es más fuerte que nunca. Y teniendo en cuenta todo lo que ha vivido, es posible que este sea el momento en el que la hemos visto más feliz. Así que en el episodio tres quisimos explorar una Chloe que no se había visto antes, una Chloe que quizá siente que no necesita estar enfadada todo el rato. Podría seguir enfadada, pero por primera vez se siente segura, satisfecha, que tiene una razón para levantarse por las mañanas. Este es el episodio en el que Chloe encuentra esa gran razón, y es Rachel.
A veces me imagino a Chloe un poco como Batman; me encanta como personaje: es fascinante, es peligroso y se le da bien todo. Pero al final, lo que Bruce Wayne realmente merece es no tener que ser Batman. Se merece un respiro. Debería superar que un criminal mató a sus padres en vez de declarar una cruzada personal contra el crimen. Se merece una vida. A veces preferiría que siempre estuviera en modo Batman porque es más entretenido, pero si realmente me importara el personaje, tal vez querría que se liberase y fuera una persona normal. Chloe siempre está montando el numerito, pero en parte lo hace por el dolor que siente. Creo que, por un lado, solo quería darle un poco de paz. Tengo ganas de ver cómo los fans reaccionan a esta versión de ella.

***Before The Storm* define más la sexualidad de Chloe que el juego original. ¿Qué importancia le disteis a representar esta parte de ella?**
El trabajo que Dontnod y Square Enix hicieron construyendo la relación entre Max y Chloe resultó innovador. Fue delicado, prudente y sutil. Nos sacó un poco de nuestra zona de confort a la hora de escribir personajes homosexuales. Como estudio, nos gusta ser inclusivos, nos gustaría ver una representación más plural de la gente que juega a estas historias. La idea era hacer un juego que le pidiera al jugador responder a la pregunta: "¿por qué es Rachel tan importante para Chloe?", y ver hasta dónde llegábamos. Pedirle al jugador que vuelva a tener 16 años, que se cuestione su identidad y sexualidad, y lo que eso conlleva. Estamos muy contentos con la historia que ha surgido a partir de eso. ■

Destiny 2: La Maldición de Osiris

Desarrollador Bungie
Editor Activision
Formato PC, PS4 (probado), Xbox One
Lanzamiento Ya a la venta

Este no iba a ser el momento en que, por fin, todas las piezas de *Destiny 2* encajaran. Ya estaban trabajando en La maldición de Osiris cuando visitamos Bungie para el tema de la portada de la edición 310 y, por tanto, aún no habían tenido la oportunidad de solucionar los problemas detectados desde el lanzamiento del juego principal. Se sigue centrando demasiado en los aspectos estéticos que solo consigues a través del RNG. Le sigue faltando un final que valga la pena. Asimismo, muchas de sus adiciones son aspectos que o bien se han recuperado de *Destiny 1* o deberían haber formado parte ya de *Destiny 2*.

Bungie nos convenció de que hacía falta una secuela para *Destiny* en vez de otra expansión. Además, proporcionaba al estudio la excusa para revender funciones que se consideraban estándar en el *Destiny* original. Si bien es cierto que es agradable contar de nuevo con los Asaltos heroicos (versiones mejoradas de las misiones propias del juego que teóricamente proporcionan mejores recompensas) en el menú, ¿dónde estaban tres meses antes cuando las necesitábamos y el final de *Destiny 2* quedó en nada?

Esta actualización también incluye las versiones heroicas de las misiones secundarias conocidas como Aventuras, pero solo en el nuevo destino del contenido descargable, Mercurio. Están diseñadas con una gran cohesión, plantean un duro desafío y causan una gran satisfacción cuando logras completarlas. Bungie, al parecer, está trabajando en equivalentes para las otras paradas del viaje intergaláctico de *Destiny 2*. Nosotros no llegamos a entender por qué no tuvieron en consideración estas funciones desde el principio.

Mercurio, por su parte, es un mapa diminuto y circular de un mundo abrasado por el sol que alberga un único evento público y poco más. Aunque se extiende a otras áreas durante determinadas misiones, no se puede acceder a ellas en el juego libre. Al igual que la Nueva Arcología del Pacífico en la luna de Titán del juego principal, estas nuevas áreas están, desafortunadamente, infrautilizadas. Donde más se manifiesta esto es en el Bosque Infinito, una zona a la que Bungie dio mucho bombo en el periodo previo al lanzamiento de la Maldición de Osiris. Había una oportunidad aquí: la de crear un modo horda aleatorio y que fuera cada vez más difícil que apareciesen mejores botines cuanto más avanzas. En su lugar, aparecen los enemigos durante un par de minutos en las misiones y, rápidamente, te das cuenta de que puedes eludir los encuentros sin disparar una sola bala. Así que podrían incluso eliminarse.

Se sigue centrando demasiado en los aspectos estéticos que consigues a través del RNG y le sigue faltando un final que valga la pena

LENTE DE LA VERDAD
La maldición de Osiris no añade mucho equipamiento novedoso y buena parte de lo que ofrece se ha reciclado del *Destiny* original. Por ello, es difícil de entender cómo una de las nuevas pistolas se introdujo con un fallo técnico que se cargaba todo el juego. La Lente de Prometeo llegó a dominar el Crisol, en el que podía matar a un jugador en cuestión de segundos. Bungie dijo que era un error que parchearían una semana después del lanzamiento. Xur, el vendedor ambulante, la tenía por arte de magia en su inventario y, de pronto, todos los jugadores podían hacerse con ella. Durante un fin de semana, el Crisol resultó ridículo, de una forma maravillosa, con hordas de jugadores que se conectaban para usar su nuevo juguetito roto, lo que hacía que los más cínicos se preguntaran si ese no era el plan desde el principio.

La campaña en sí misma está bastante bien. Es un paseo de tres horas alrededor del sistema solar mientras tratas de liberar al legendario guardián Osiris. Su plato fuerte: la batalla final contra el jefe, que es mejor que la de la campaña principal de *Destiny 2*. Lo peor: recicla elementos de forma descarada del juego principal. Tras ella llegan las Aventuras que debes realizar, sí o sí, y una tras otra. Si completas estas Aventuras y una variante heroica, accederás a la forja de armas. Cada una de las once armas que tienes a tu disposición requieren una larga y pesada expedición en la que tendrás que recoger decenas de materiales nuevos. Todo esto nos dice que la prioridad de Bungie es enviarte al sistema solar a participar en Eventos Públicos. Estas batallas planetarias, cortas, divertidas y lucrativas, eran la fuente más rápida y eficiente de conseguir puntos de experiencia y botines en el juego principal. En otras palabras, estamos hasta la coronilla de ellas, y que nos envíen de vuelta a lo mismo nos hace pensar que el estudio no tiene nada más que ofrecernos. De hecho, sí lo tiene: otras misiones de forja requieren que completes Asaltos heroicos o competiciones en el Crisol (modo PVP), pero Bungie, por algún motivo, decide que quiere enviar primero a todos los jugadores a un lugar que ya conocen de memoria.

Pese a que, con todo esto, da la sensación de que el estudio sigue sin entender de algún modo lo que *Destiny* significa para sus jugadores, hay un par de rayos de esperanza. En lugar de un sistema completamente nuevo de incursiones, La maldición de Osiris introduce el concepto de «guarida de incursión»; ambientada en la misma nave espacial descomunal que la incursión Leviatán del juego principal, Devorador de mundos es una misión más corta, pero no por ello menos desafiante. Es un término medio entre el trabajo que requiere una incursión completa y cruzarse de brazos. Si todo esto da la sensación de que el estudio sigue sin entender de algún modo lo que *Destiny* significa para sus jugadores, aún hay un par de rayos de esperanza.

El nuevo nivel de armas, Obras Maestras, que el estudio tuvo que parchear una semana después de su lanzamiento, por fin ofrece a los jugadores algo realmente digno de conseguir. Su aparición resulta de nuevo emocionante –mientras las tasas de RNG sean bajas–. Es aquí donde vemos la luz al final del túnel. Las Obras Maestras podrían y, sin duda, deberían, expandirse a otros tipos de equipamiento, lo que nos llevaría de nuevo a lo que hacía que *Destiny* resultara tan embriagador. Bungie ha dicho que el sistema va a ser modificado. Sin embargo, aprendimos hace tiempo a juzgar a este estudio por sus acciones más que por sus palabras. Queda mucho por hacer pero, por primera vez desde hace un tiempo, los jugadores de *Destiny 2* pueden sentirse esperanzados. ■

6

Gorogoa

Developer Buried Signal
Publisher Annapurna Interactive
Format iOS, PC (probado), Switch
Lanzamiento Ya disponible

Pocos juegos son dignos de verdadera ovación. No es lo habitual sentir una necesidad imperiosa de aplaudir, pero tampoco es común encontrarnos con videojuegos tan ingeniosos como *Gorogoa*. Nos viene a la cabeza un puzle hacia la mitad del juego en el que aparece una campana de cristal agrietada y una polilla; la solución está hilvanada con una complejidad tan exquisita que llegas a cuestionarte cómo surgió la idea. Nos quedamos felizmente atónitos, cosa que, por suerte, volvería a ocurrir. El creador de *Gorogoa*, el artista Jason Roberts, ha dedicado seis largos años a su debut en el mundo de los videojuegos, y esos momentos de atención al detalle y la artesanía de su diseño explican la tardanza.

La historia es una fábula sin palabras, un cuento ilustrado de forma sublime sobre un niño (que luego se convertirá en hombre) que va a la caza de la Gorogoa: una colorida criatura tan bella como peligrosa. Mientras rebusca en un armario lleno de trastos, el chaval encuentra un gran bol: perfecto para depositar los cinco orbes que servirán como una especie de tributo para ganar el afecto de la bestia. Para obtenerlos, viajará a través del tiempo, recuerdos e incluso sueños cruzando puertas y otras conexiones sobre un panel de 2 x 2. Puedes cambiar las celdas, hacer zoom y, a veces, apilarlas o separarlas para resolver los acertijos y descubrir nuevas rutas.

No estamos ante una idea pionera. Durante esos seis años de desarrollo hemos visto cosas parecidas en *Framed*, el exitoso juego de móvil que nos invitaba a reordenar viñetas estáticas de cómic para evitar que sus protagonistas noir fueran capturados. Y en las dos entregas de *Monument Valley* ya hemos jugado con esa idea de la percepción volviéndose real, donde dos lugares se tornan uno cuando se miran desde una perspectiva concreta. Sin embargo, *Gorogoa* es más listo que los juegos anteriores: puede que las soluciones para avanzar en la trama sean fijas, pero la forma de fusionar el espacio y el tiempo es más juguetona, más informal. Sus ilustraciones a mano y la animación evocan un estilo propio, pero que cuenta con sustancia más allá de lo superficial.

Un pájaro, una rama, una manzana y un receptáculo: el primer puzle de *Gorogoa* establece pronto las reglas básicas que Robert desarrollará y complicará de manera inteligente durante las siguientes dos horas. Poco a poco, de forma casi imperceptible, los puzles adquieren más capas y profundidad, hasta el punto en el que resulta natural fusionar una escalera apoyada en una pared con unas vías de un mapa ferroviario o, incluso, encuadrar la cabeza de un anciano iluminada por una luz para formar... bueno, eso sería destriparos el puzle. Es un juego de pequeñas epifanías, más obvias para aquellos que prestan atención a los detalles ocultos en las ilustraciones, a los que detecten formas y patrones recurrentes. También hay trazas del juego de cartas que Robert concibió inicialmente: algunas ilustraciones pueden separarse en dos capas; por lo que de repente dejas un boceto sospechoso a solas en una esquina mientras buscas la pieza que falta en otro marco, como si fuéramos un jugador veterano que espera el momento idóneo para jugar su mejor carta.

Gorogoa te envuelve en un aura de poesía e intriga que invita a seguir intentándolo

En un juego lleno de descubrimientos, no es de extrañar que las bombillas tengan un papel protagonista, aunque a menudo la solución se esconda en la penumbra. Cuando te atascas, no te quedará más remedio que echar un vistazo a las cartas que tienes, o volver a barajar. Con un máximo de cuatro celdas en juego y un número limitado de objetos con los que interactuar, o habitaciones que recorrer, a menudo el puzle puede resolverse a base de ensayo y error. La pena es que, si lo haces así, te estarás privando del destello inspirador que esta obra de ingeniería se merece. Conseguir forzar los puzles en las últimas fases del juego sería un milagro, como cuando las imágenes que hay en una alfombra decorada sirven como indicaciones y unos pétalos de flor se convierten (literalmente) en una parte más del mecanismo. Y aunque te topes por casualidad con el orden correcto de los paneles, todavía podemos disfrutar de cómo las piezas consiguen encajar entre sí. En un juego en el que tenemos que retener una gran cantidad de información, es preferible sufrir la feliz coincidencia antes que la frustración por no saber qué hacer. Visto así, la decisión de Robert de deshacerse de los espacios ya resueltos es muy astuta: si aún quedan áreas anteriores, te está alertando de que todavía quedan cosas por hacer.

Incluso en esos momentos poco frecuentes de calma que nos dejan anonadados, *Gorogoa* te envuelve en un aura de poesía e intriga que invita a seguir intentándolo. La banda sonora evocadora y etérea de Joel Corelitz nos pone en un estado melancólico, nostálgico, lo cual captura un anhelo genuino de algo (tal vez) más allá de nuestra comprensión. Eso explicaría por qué la historia se antoja tan escurridiza, a pesar de su carácter íntimo. Hay momentos que evocan la curiosidad impaciente de la niñez, y el peligro de perseguir nuestros sueños a la ligera; otros celebran lo que dos objetos pueden llegar a compartir al permitirnos juntarlos físicamente. En cualquier caso, es complicado precisar lo que trata de expresar. Puede que sea consecuencia natural de su complejidad: estamos tan absortos en las piezas en sí que el plano general se hace más y más difícil de ver. Resulta irónico que un juego que invita a mirar a las estrellas para luego dejarte atraerlas tenga una narrativa tan fuera de nuestro alcance.

Y no es que *Gorogoa* sea emocionalmente distante, al contrario. Sí, a veces puede pecar de austero, pero hay momentos realmente asombrosos al ver cómo las cosas conectan entre sí en este mundo en forma de libro de ilustraciones tan hermoso e íntimo. Los juegos que nos hacen mirar al mundo de forma distinta son poco comunes; salir al mundo real después de jugar a *Gorogoa* te hará descubrir que, después de todo, sí que se merecía el aplauso. ■

9

PLAY SCRIPT

Jason Roberts, creador de Gorogoa

"Fueron aquellas interacciones con gente que apenas juega a videojuegos las que más me ayudaron"

Jason Roberts trabajaba como ingeniero de software cuando llegó la ola de videojuegos indies de éxito, encabezada por *Braid* (de Jonathan Blow), y por primera vez empezó a pensar que aquellos impulsos creativos que sentía podían ser señal de una nueva oportunidad profesional. En este sentido, *Gorogoa* nació como un cómic interactivo, para luego convertirse en un híbrido de dominó y juego de cartas antes de que Roberts lo redujese a la forma más simple de su idea: combinar imágenes con reglas de juego. Aquí comparte con nosotros algunas de las dificultades que se ha encontrado mientras diseñaba su debut.

¿Qué vino primero, el diseño de puzles o los elementos narrativos?
La historia vino lo segundo. Monté la demo inicial de 2012 a partir de elementos abstractos, con poca conexión entre ellos. Todavía me estaba montando la película en mi cabeza sobre hacia dónde quería llevar la historia cuando diseñé esa demo. Es más, tuve que pensar largo y tendido para alargarla y que ocupase la duración del juego entero. Uno de los grandes retos a superar fue que cada escena también tenía que hacer las veces de puzle. Si llegaba a un punto donde estaba creando escenas y lugares que solo servían como parte de un puzle, entonces me daba cuenta de que me estaba desviando, así que volvía a la pieza anterior, la tiraba y volvía a empezarla desde cero. Cuando buscas un concepto para un puzle, puedes pensar: "bueno, esto necesita tres piezas, así que habrá tres escenas", eso te fuerza a que la historia tenga que acomodarse a esas escenas y, sin darte cuenta, el resto de elementos se acaba complicando.

Curiosamente, la forma en la que el jugador interactúa con el juego es muy intuitiva. ¿Siempre apostaste por la accesibilidad?
Al principio lo veía más como una cuestión de pureza de diseño o minimalismo. Quiero decir, visualmente el juego no es muy minimalista; más bien lo contrario, es denso. Pero los verbos que necesitas para jugar son sencillos. Creo que descubrí la importancia de la accesibilidad a la vez que empezaba a mostrar el juego al público. Esa experiencia fue muy importante para mí, porque fueron aquellas interacciones con la gente que apenas juega a videojuegos las que más me ayudaron. Me gusta la idea del videojuego como un objeto extraviado; te topas con este objeto y no dejas de probarlo hasta adivinar cómo funciona. Creo que eso contribuye a la accesibilidad, de forma que el juego puede funcionar con un tutorial muy breve e incluso sin él. Es como si descubrieses un azulejo ilustrado y empezaras a toquetearlo hasta descubrir que tiene propiedades mágicas.

Debió de costarte mucho llegar al puzle de la piedra del tercer capítulo.
¡Desde luego! Ese fue el último puzle que añadí al juego, porque en su lugar había uno que no terminaba de convencerme, así que lo quité.

¿Por qué? ¿Era demasiado difícil o lo quitaste por motivos narrativos?
Fue por ambos. Además, se parecía demasiado a otros. Había un puzle anterior con contrapesos en una estantería y el puzle que reemplacé era una polea con cuerdas y diferentes pesos. Me dio la sensación de que no era entretenido. Según cómo lo mires, el de la piedra era un concepto bastante sencillo, pero quería algo que fuera diferente; es uno de los pocos puzles en tiempo real que tiene el juego, pero, claro, me costó horrores hacerlo funcionar. Aunque el concepto fuera sencillo, hacer que las piezas encajen, que toda la secuencia tenga sentido y además fluya de forma natural con el resto del mundo, ¿y que encima te dé pistas, como las cintas de colores? Vaya, pensé que sería algo fácil de intercambiar y resultó ser más pesado de lo que planeé.

La fe, o la creencia, es uno de los temas subyacentes de la narrativa. ¿Es algo importante para ti, personalmente?
Bueno, hay montones de juegos con dioses, espíritus y religiones fantásticas, pero esto va más sobre la sensación personal de no perder la fe durante toda una vida y a lo que hay que renunciar por ese deseo. Viene de querer creer en algo ajeno al mundo, en que hay algo más allá de lo visible, y acabó convirtiéndose en algo muy personal. No soy estrictamente creyente, ya que, aunque me criaron bajo la fe episcopal, tengo una relación ambigua con ella, pero es que de eso va el juego: de esa necesidad básica que cubre la religión y que todavía sigue existiendo.

¿Y qué toca ahora? ¿Piensas hacer otro juego próximamente?
Sí, quiero hacer otro. En cierto modo, quiero tener la oportunidad de aprender de este. Tengo la sensación de que toda la ilustración artesanal y la forma en la que los dibujos tienen que encajar entre sí sobrecargan el juego. Quiero un proyecto más liviano, con menos ataduras. También me gustaría ahorrarme la depresión posparto que los desarrolladores sufren al lanzar un videojuego (especialmente uno en el que has trabajado durante más de cinco años) intentando pasar poco a poco al siguiente proyecto y así tener cosas en las que pensar. ■

Monster Of The Deep: Final Fantasy XV

Habiendo explotado ya todos los otros géneros existentes, solo quedaba la pesca. Aunque hay algo digno de admiración en la cruzada de Square Enix para derivar *FFXV* hacia cada tipo de juego posible (las expansiones del título principal han añadido juegos de disparos en tercera persona, de conducción y exploración de mazmorras multijugador), *Monster of the Deep* demuestra que a veces es mejor limitarse a lo que sabes hacer.

Para empezar, este es uno de los juegos más feos para Playstation VR. Y no es que no lo intente: el problema, más bien, es que Square Enix parece haber ignorado la necesidad de limitar tu ambición cuando creas un juego para una tecnología que tiene que renderizar dos veces cada escena, una por ojo. Aunque hay entornos que se ven bien, otros están extremadamente pixelados, y el efecto *screen-door* resulta aquí peor que nada que hayamos visto en PSVR.

La pesca en sí funciona bastante bien: una sacudida del mando derecho de Move lanza el sedal, mientras que el mando izquierdo lo recoge. Al principio debes pescar para llenar un medidor: cuanto más grande sea la captura, mayor la recompensa. Una vez lo llenas emerge un enorme pez daemon, y la caña de tu mano derecha es reemplazada por una ballesta. Apréndete sus ataques: algunos cargan contra ti, otros disparan proyectiles, y hay uno que se clona y solo le dañarás si aciertas al "correcto"; acaba con su barra de vida y, finalmente, recoge el sedal.

Desarrollador Square Enix
Formato PSVR
Lanzamiento Ya disponible

TÁCTICAS DE MIRÓN

Es comprensible que te preguntes por qué existe un *spin-off* en RV de *Final Fantasy*, pero todo queda muy claro cuando hace su aparición Cindy, la pechugona y poco vestida mecánica de automóvil. Llegará periódicamente para arreglar tu vehículo, que por razones ignotas aparcas en el salón, aunque no parece que le falle nada. Está oportunamente programada para que siempre podamos darle un buen vistazo (de pervertido): si llegamos con nuestro coche antes de lo esperado, Cindy aparece justo fuera de la puerta del conductor, agachada, con las manos en las caderas, buscando algo en unos cajones.

Esa es la base, y resulta bastante divertida, pero nada más. Square Enix expande (o más bien infla) el núcleo de la acción con un modo libre y torneos de pesca, una base con acceso a la tienda donde puedes adquirir cañas más fuertes y cebos para presas determinadas, y muchos cameos de Noctis y la banda. El propio príncipe es un aficionado a la pesca, y Prompto se presenta para las fotos, mientras que Gladio insiste en que a él lo que le va es conectar con la naturaleza. Aunque los modos de pesca extra cumplen la labor de aumentar la rejugabilidad, el resto no es más que puro *fan-service* de pacotilla; algo que queda incómodamente claro cuando cierto rostro familiar hace aparición (ver "Tácticas de mirón").

Es todo muy rutinario, algo que desde luego no solemos asociar con *Final Fantasy*. Y plagado de errores, con problemas de rastreo persistentes incluso cuando estás sentado. De repente puedes encontrarte a metro y medio por detrás del torso sin cabeza que te representa en el juego, moviendo los brazos en ángulos de peli de terror. La interfaz a menudo se mete en medio de la acción, y si juegas con subtítulos los encontrarás a menudo tan cerca de ti que tendrás que retroceder para poder leerlos (mostrando de nuevo tu cadáver decapitado).

Cuando anunciaron esto en el E3, aquí lo rebautizamos como *Final Fantasy: Pesca con Guano de Murciélago*. Parece que nos sobraban los quirópteros. ■

4

Hearthstone: Kóbolds & Catacumbas

Por Marina Amores

Desarrollador Blizzard Entertainment
Editor Blizzard Entertainment
Formato iOS, Android y PC
Lanzamiento Ya a la venta

Kóbolds & Catacumbas, la nueva y esperadísima expansión para el juego de cartas de Blizzard, aterrizaba el pasado mes de diciembre para añadir un buen puñado de novedades al título de estrategia. La nueva temática, inspirada en los juegos clásicos de exploración de mazmorras, nos adentran en lo más profundo de las catacumbas excavadas por los kóbolds en Azeroth donde, además de traernos 135 nuevas cartas, también nos dejan un nuevo modo aventura, gratuito para todos, y una nueva mecánica de combate: reclutar, entre otras muchas cosas.

Batalla en las Catacumbas es el nombre que recibe el nuevo modo aventuras y que nos permite además empezar a familiarizarnos con casi todas las novedades sin necesidad de ponernos a *craftear* las nuevas cartas o comprar sobres. Además de gratuito, es totalmente rejugable, entre otras cosas porque si no derrotamos a los ocho contrincantes invictos, tendremos que volver a empezar desde el principio. Cada vez que comenzamos una nueva aventura de mazmorra, nuestro mazo y nuestro héroe, que podemos elegir entre los nueve de siempre, se van volviendo más fuertes a medida que vamos derrotando a nuestros enemigos, que además de ir variando entre un elenco de más de cuarenta diferentes, también se vuelven más poderosos y resistentes. Con cada victoria podemos elegir entre tres grupos temáticos de cartas, seleccionadas al azar entre todos los disponibles para nuestra clase, paralelamente con la posibilidad de añadir interesantes tesoros a nuestro mazo en momentos puntuales como potentes habilidades pasivas que en muchos casos nos pueden dar la victoria en un momento decisivo.

Se trata, como ya hemos dicho, de un nuevo modo que, aunque frustrante por el toque *roguelike* de hacernos reiniciar todas las jugadas con la mínima derrota, nos permite hacernos al uso con las más de cien cartas nuevas mientras ponemos también en práctica 'Reclutar'. Esta nueva mecánica invoca esbirros aleatorios directamente desde nuestro mazo y nos los coloca en el tablero, algo que abre la puerta a nuevas posibilidades a la hora de crear mazos y nuevas estrategias combinadas que poco tardaremos en ver en el terreno competitivo, de las que evidentemente unos héroes podrán sacar más partido que otros.

Las nuevas armas legendarias que se incluyen dentro de esas 135 cartas son también un añadido interesante, puesto que contar con ellas en nuestro mazo hace que dispongamos de una significante ventaja si las sabemos usar sabiamente. Por ejemplo, para Paladín tenemos Val'anyr, con un coste de seis de maná y un último aliento que otorga +4/+2 a un esbirro de nuestra mano que, y aquí viene lo mejor, al morir nos dejará volver a equiparnos la misma arma.

Las gemas mágicas son otro añadido que seguramente den mucho juego a la hora de crear nuevos mazos y estrategias. Cada carta de gema mágica posee una condición de activación específica, por lo que podemos usarla al instante o esperar para un mayor efecto. Cada vez que cumplimos esa condición teniendo la gema en la mano, esta se hace más poderosa. Por ejemplo, Jaspe mágico inferior, gema para Druida de coste 1, infligirá 2 de daño a un esbirro si la usamos tal cual, o bien doblará el daño si previamente hemos equipado a nuestro héroe con 3 de armadura. Si la mejoramos al máximo, podremos causar hasta seis puntos de daño en lugar de los dos iniciales por ese único cristal de maná, por lo que añadir a nuestro mazo cartas que nos proporcionen armadura extra puede ser una de las estrategias a seguir si incorporamos la gema.

A las gemas también se añaden las denominadas cartas sin identificar, que reciben características adicionales aleatorias más allá de sus cualidades básicas una vez llegan a nuestra mano. Un punto extra de sorpresa y aleatoriedad que, evidentemente, no siempre será de agradecer, especialmente en el competitivo, pero que sin duda puede hacer las partidas un poco más emocionantes.

En definitiva, *Kóbolds & Catacumbas* cumple con creces a la hora de añadir contenido y múltiples horas de juego a *Hearthstone*. Sin duda la mecánica Reclutar introduce un cambio importante en el juego, mientras que las 135 cartas añadidas, donde se incluyen armas legendarias, gemas y cartas sin identificar suponen novedades más que significativas y que reavivan el juego. La Batalla en las Catacumbas, dentro del modo Aventuras, es probablemente la sorpresa más grata de esta expansión.

En primer lugar, por su rejugabilidad prácticamente infinita (puesto que además de decenas de contrincantes, múltiples tesoros como recompensa y varias combinaciones de cartas que se van añadiendo progresivamente a nuestro mazo, podemos probar con todos los héroes). En segundo lugar, además de ser gratuito, porque también permite a los usuarios más rezagados disfrutar del juego sin necesidad de estar al día ni comprar sobres para poder hacer mazos competentes. Y por último, y no menos importante, el carisma de las voces y los diálogos que nos acompañan en esta aventura se convierten en un incentivo más que válido para probar una y otra vez. Cuidado, que engancha. ■

Ode

Desarrollador/Editor Ubisoft (Reflections)
Formato PC
Lanzamiento Ya a la venta

Una criatura pequeña y regordeta enclaustrada en una esfera translúcida parte en un viaje musical no muy desafiante y bastante relajado. Puede sonar extremadamente cursi, pero *Ode* es una alegría para los sentidos: la clase de juego que obtendrías si combinas *Grow Home* y *Electroplankton* o, quizás, *Super Monkey Ball* si lo rediseñara Björk. Con un deje de *Katamari Damacy* también, el último experimento del estudio Ubisoft Reflections es un espléndido festival animado y táctil de sonido.

Rodarás a través de túneles y cuevas de roca resbaladiza y oscura, y acompañarás cada bote con pequeños golpes de percusión. De la superficie emergerán protuberancias bulbosas al pasar rodando que te irán empujando de forma que producirás notas musicales. Te irás topando con otras criaturas sobrenaturales: te chocarás con un grupo de pólipos morados y escucharás los contratiempos mientras una especie de bocas retorcidas sueltan motas de luz como si te hubieras colado en un nido de luciérnagas. Brotes de hongos se balancean, laten y crean ondulaciones mientras te absorben hacia ellos o te impulsan hacia arriba o hacia abajo. También hay brotes verdes más grandes que se inclinan cuando te acercas y se vuelven naranjas cuando los tocas. Si los activas dentro del área, una masa central se abrirá de golpe y liberará tiras luminosas que se lanzarán al exterior. La banda sonora que desde el inicio resultaba casi imperceptible comienza a oírse cada vez más alta y agrega otro nivel de instrumentación, de tal forma que te das cuenta de que tus acciones contribuyen a esta extraña actuación extraterrestre.

Mientras tanto, trozos esféricos de estrellas actúan como un sendero de miguitas de pan y como objetos recopilables de algún tipo, se te pegan como lapas y te guían de forma sutil. Es fácil quitártelos de encima, recuerda: el gatillo izquierdo los expulsa y el derecho los atrae y los acorrala en un círculo estrecho. Los necesitarás para algunos rompecabezas del entorno en los que tendrás que lanzarlos contra nódulos verdes que se repliegan si te acercas demasiado. Las charcas coloridas provocan diversas transformaciones que te ofrecen nuevas formas de explorar y hacer ruido a través de estos cuatro gigantescos mundos. Quizás la mejor de ellas te convierta en una especie de muelle espiral para que puedas ir subiendo por los escalones rocosos.

A veces, Ode puede resultar un poco complicado por su sistema de salto poco coherente que causa ciertas caídas inesperadas, pero como no hay presión de tiempo, no pasa nada. Además, sentirás una especie de satisfacción que te recordará a *Okami*, ya que tu mera presencia ayuda a dar una colorida vida a un mundo apacible. Esta sensación de euforia alcanza su punto culminante al final de cada etapa cuando asciendes al cielo. No obstante, no hay una pantalla de resultados al acabar la partida que te diga cuántos orbes has encontrado y cuánto has tardado, aunque tampoco se necesita. En todos los sentidos, lo placentero es jugar. ■

8

BOLAS PARA EL ÁRBOL
El juego tiene una sorpresa y es que termina con un nivel navideño que, a diferencia del resto de niveles, te pide que recopiles todas las esferas celestiales que puedas y añade la ligera presión de una cuenta atrás. En tan solo 90 segundos, tendrás que buscar grupos de orbes y paquetes envueltos a modo de regalo que van arrojando otros tantos más, todo mientras te aseguras de esquivar las gotas con pinta de Grinch que vaciarán tu suministro si te acercas demasiado.

Superflight

Desarrollador/Editor Grizzly Games
Formato PC
Lanzamiento Ya a la venta

Los desarrolladores de *Superflight* son muy conscientes de las deficiencias que se perciben en su simulador de vuelo. De hecho, la página de Steam del juego tiene una lista de todo lo que le falta. «Este juego no tiene helicópteros, pistolas, banda sonora, sistema de niveles, trama cinematográfica, integración en vivo con Twitch o cajas de botín», advierte. A lo que nosotros decimos: ¡Gracias a Dios!

Libre de la parafernalia de los juegos modernos, *Superflight* es un simulador de vuelo minimalista basado en conseguir puntos que cautiva por una recreación asombrosamente precisa de la sensación de velocidad. Comienza una ronda con tu traje aéreo y ve a parar a un trozo de cielo generado procedimentalmente junto a enormes formaciones rocosas. La adrenalina ante una posible caída es inmediata y pura, y solo el viento, que agita tu cuerpo te ofrece la ilusión convincente de que realmente vas muy pero que muy rápido (sin necesidad del rallante electro). Si te muestras nervioso con los controles, se traducirá en que incluso la más leve inclinación te hará trazar un arco enorme, a veces incluso peleándote contra el viento, mientras que inclinarte hacia delante te enviará a toda velocidad hacia abajo hasta darte un vuelco el corazón.

Cuanto más rápido caigas en picado, más agitado será el movimiento y cuanto más te aproximes a las rocas, más puntos acumularás. Si pasas casi rozando una superficie, tu puntuación subirá a una velocidad más que decente. Si, además, divisas un agujero o una cueva y te atreves a atravesarlo, el marcador se volverá loco. Como no hay un sistema de niveles, el progreso se realiza a medida que te familiarizas con sus intrincados controles y a través de las apuestas que haces contigo mismo al avistar un puente colgante en el rocoso patio de recreo (metafóricamente hablando) y repetir una y otra vez el mismo nivel hasta lograr pasar ileso por uno de los huecos de la barandilla.

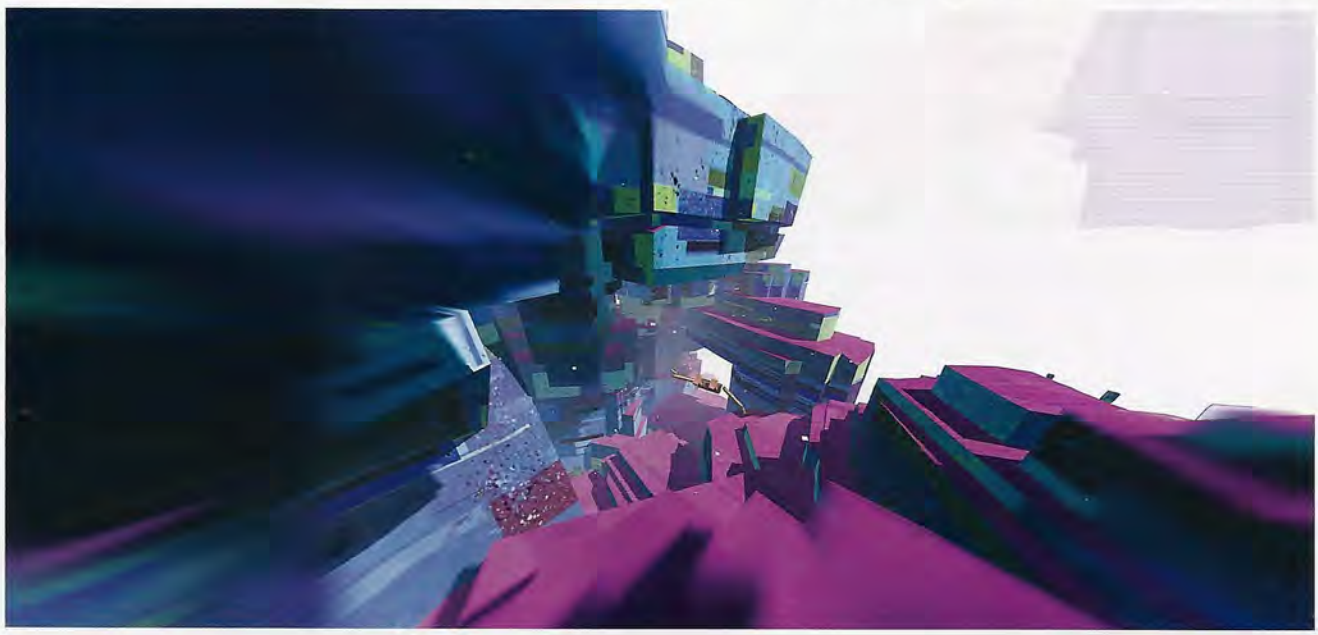
Una vez que has arrancado, te invade la lacónica emoción de prolongar el impulso tanto como sea posible. Los combos continuarán si sigues puntuando de forma sucesiva. Aquí, entran en juego los sonidos: aléjate del peligro para tomarte un respiro cuando oigas la señal de alarma y frótate las manos cuando escuches el tintín de la caja registradora porque significará que estás sumando puntos. Estréllate y el viento dejará de soplar a la par que oyes un estrépito (bastante divertido) que te hará pestañear. Fin del combo.

Y vuelta a empezar, atravesando nubes o metiéndote en portales para salir en otra parte con la esperanza de que la siguiente etapa sea más sencilla, ganes más puntos o las vistas sean diferentes. Ir encadenando estos cambios de escenario resulta satisfactorio tanto desde el punto de vista táctico como narrativo: el viaje cambiante y perfecto de cualquier sueño que hayas tenido sobre volar. Es raro lo personal que se siente a este respecto: una experiencia, que si fuéramos de los que suelen retransmitir las cosas que hacen, seríamos reacios a compartir en Twitch.

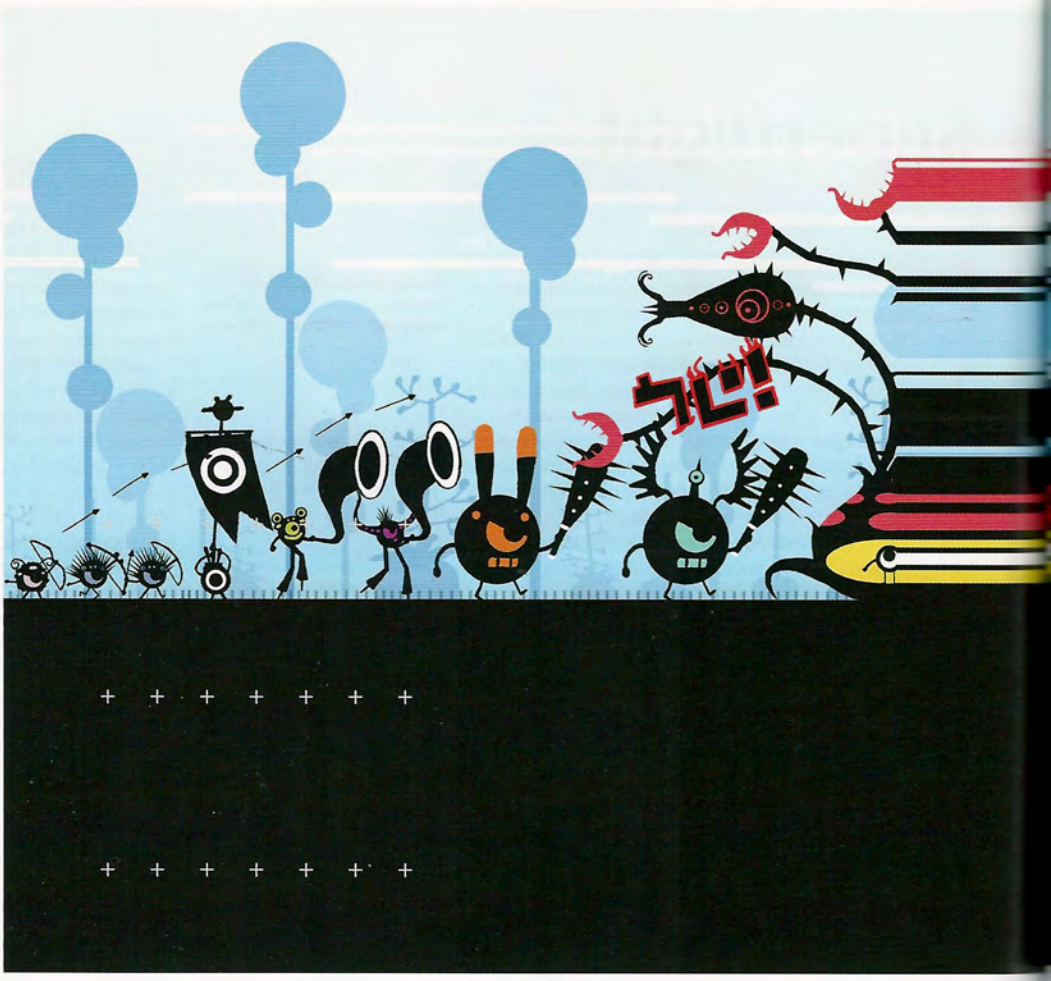
En resumen, es un jueguecito básico y sencillo. Dudamos de que cualquier puntuación que le demos sirva para que se le tenga en cuenta: de hecho, solo hay que ver su modesto precio, pero en el mercado de los excesos, de la grandilocuencia y de las cajas de botín (a menudo a costa de la diversión real), esta expresión alegre y bien lograda de fantasía suprema supone un grato alivio. ■ **7**

SEMILLAS A MEDIDA CADA DÍA

Al igual que en *Minecraft*, el menú principal de *Superflight* permite a los jugadores introducir una «semilla» (una cadena de números o una palabra) para generar mapas especiales. Esto permite compartir tus hallazgos más inusuales o desafiantes: hay algunos hilos del foro dedicados al intercambio de semillas. Nuestra recomendación favorita hasta el momento es «DankAF» cuyos asombrosos fragmentos de roca de 45 grados proporcionan rutas de vuelo magníficas a la par que peligrosas. Edge, por desgracia, no mola tanto, a pesar de que sus pilares marrones bien espaciados lo convierten en un práctico mapa para principiantes.



TIEMPO EXTRA



Patapon

La unión entre la estrategia y un juego rítmico que sigue siendo la melodía más pegadiza de PSP

Por Edwin Evans-Thirlwell

Editor SCE **Desarrollador** SCE Japan Studio, Pyramid **Formato** PSP **Estreno** 2007

Hace una década, *Patapon* logró un pequeño milagro. Tras su estreno en 2007, transformó la PSP de Sony (que se había convertido en un vertedero de *ports* pasables como *Monster Hunter* y *GTA III*) en algo más mágico que técnico, un tótem que garantizaba al jugador no solo control, sino también autoridad mística sobre otro reino. Aprieta los botones para escuchar un ritmo de tambores, que sonarán más profundo cuanto más se acerquen al flash que aparece en pantalla. Una horda de curiosas, y armadas hasta los dientes, criaturas de ojos gigantes gritan un verso a modo de respuesta mientras avanzan por un paisaje lleno de monolitos oscuros y árboles con distintas formas que toman elementos de la arquitectura Maya y también del Dr. Seuss. Distintas combinaciones de tambores inspiran a la horda a atacar, retroceder o a formar tras una pared que sirve de escudo. Al principio, el coro es mecánico y obstinado como los cantos de los remeros de una galera. Pero tras varias repeticiones, se activa el modo fiebre, la música de apoyo desaparece, y los *Patapon* entran en un estado de éxtasis, gritando y entonando sus propias frases entre versos. Tus discípulos golpean más fuerte mientras el modo fiebre está activo, pero también es más complicado seguir el ritmo. Falla una nota y tu ejército tropezará y se detendrá, confundido, quedando a merced de un contraataque.

Patapon es, entre otras cosas, una encantadora subversión del *god sim*, que rehuye de la cámara cenital de queridos estudios occidentales como Bullfrog, en favor de una vista lateral que sirve como método alternativo para el raquítico joystick de PSP y una juguetona meditación sobre la naturaleza de la divinidad. Así, seguramente, es como una deidad percibiría el plano mortal, no como geografía brillando más allá de las sandalias celestiales de alguien sino como una dimensión más primitiva, comprimida e irreal. El lenguaje *Patapon* es principalmente onomatopéyico, una vocalización japonesa del sonido de los tambores, así que jugar supone escuchar motivos repetidamente traducidos de un medio a otro, reflejando la traducción de la percepción divina en sagrada escritura.

El punto de vista da lugar a un alegre y enredado diseño y a una mitología *in-game* que queda abierta a ser tomada como sátira religiosa sin tener que insistir en ello. Los Patapones están peregrinando hacia Earthend, ubicada en el extremo derecho del parche castigado por el clima que forma el mapa del mundo. Allí esperan encontrar el legendario "IT", un conducto hacia la felicidad eterna. Sus rivales, los Zigotones, sin embargo, piensan que si los Patapones llegan a su destino el universo se sumirá en el caos. Así empieza un tira y afloja fundamentalista que resulta tan absurdo como cualquier pelea en la vida real por cualquier tema banal. Aunque probablemente no influya directamente, los conceptos de gobierno de *Patapon* beben del plataformas filosófico representado en Limbo e Inside de Playdead, en los que una especie de catarsis espiritual o cierre siempre está situado un poco más hacia la derecha.

Patapon es creación de Hiroyuki Kotani, diseñador desde hace años, aunque no especialmente conocido, de Sony, cuya carrera empezó con el RPG para Super Nintendo *Dual Orb II* en 1994. Los Patapones, sin embargo, fueron originalmente concebidos por el artista francés Sebastien "Rolito" Giuli como criaturas animadas para su web profesional en 2002. Kotani sugiere que el juego entero nace de la contemplación de los diseños de Rolito -"Mono pero al mismo tiempo primitivo, con un encanto salvaje", como explicó en Siliconera en 2008- pero el concepto también le debe algo al extravagante juego de ritmo de 2002, *Mad Maestro*, y lecturas de género fantástico, específicamente de la idea del rito de cruzar a un reino sobrenatural. Una de las primeras cosas que haces en el juego es firmar un contrato comprometiéndote a guiar a la tribu Patapon hasta Earthend, similar al de Bastian en *La historia interminable* con el fin de encontrar el camino hasta los dominios de la Emperatriz Infantil.

Esta extravagante obertura tiene un efecto distanciador, del mismo modo que la tribu Patapon es consciente de que su dios es un jugador -falsea el ritmo del tambor u ordena al ejercito que ataque a algo que ya no está al alcance y conse-

guirás reacciones sarcásticas en forma de cuadro de diálogo. Puede que suene a herejía para todos aquellos que piensen que todos los puntos de ruptura entre jugador y mundo deben realizarse a través de una combinación de gráficos de alta definición y trabajo excesivo. En la práctica, dramatizar tu entrada en el universo solo añade la ilusión, y la idea de participar en una especie de diálogo bullicioso crea una relación familiar entre el jugador y un subordinado con una inusual empatía. En este aspecto, *Patapon* se siente como un juego fruto de la meditación del diseñador por poner en práctica el "llama y responde" de la música africana, un intercambio armonioso que refuerza los lazos entre miembros de la comunidad a pesar de la diferencia de estatus.

Mientras el portador de tu estandarte siga vivo, tú ejército puede seguir luchando. Lamentablemente, este miembro del equipo no puede atacar ni defenderse.

FRACASA EN UNA MISIÓN Y REGRESARÁS AL CAMPAMENTO PATAPON, DONDE REINA UN INQUIETANTE SILENCIO.

Mezclando idea de estrategia en tiempo real, juegos de rol y *beat'em up* en 2D, el núcleo de *Patapon* resulta intuitivo y arcano. Solamente puedes dar unas cuantas órdenes: atacar, retirarse, marchar, protegerse y activar varias habilidades especiales, que se aplican a todo el ejército. Así que resulta imposible, por ejemplo, ordenar a un grupo de Yaripones con lanzas que huyan de un bombardeo mientras Tatepones protegidos con escudos avanzan. Las distintas unidades de Patapones se mueven a distintas velocidades, así que no calcular bien los ritmos puede suponer poner en peligro tu ejército. Es muy común que guerreros más lentos y fuertes, como los Dekapones, acaben rezagados con respecto a las unidades más endebles que se supone deberían proteger. Pero tras unos cuantos enfrentamientos, acabas aprendiendo a compensar las ocasionales incoherencias de tu ejército, desarrollando una coordinación entre maniobras ofensivas y defensivas al ritmo de pegadizas melodías de tambor.

Los encuentros con los jefes dejan patente todo esto. Entre incursiones contra los Zigotones, enviarás a los Patapones a luchar contra distintas criaturas fantásticas con marcados patrones de ataque. Estos encuentros, todos ellos rejugables con mayor nivel de dificultad para así conseguir mayores recompensas, son lo más espectacular del juego, ya que los Patapones quedan a la altura de los pies de dinosaurios y gólems, como los Liliputienses de *Los viajes de Gulliver*, mordisqueándolos y golpeándolos. También resultan ser una adorable batalla de bandas camuflada. Los patrones de los jefes pueden llegar a quedar desincronizados con respecto a la música fondo, dejándote en una difícil situación. Un gusano de arena que golpea su tripa repetidamente contra el suelo resulta un ataque a tu sentido del ritmo al mismo tiempo y también a cualquier Patapon que ande cerca.

Dejando de lado estos combates, Patapon también refuta la suposición de que los juegos de acción y ritmo son relajados y poco profundos gracias a su sistema de progresión, con el que crías y entrenas nuevas especies de Patapon entre misión y misión. Esto proporciona

Los Rarepones son una variedad de Patapon que se desbloquean al gastar recursos durante los minijuegos entre fases. Tienen mejores estadísticas base, pero no pueden llevar casco.

BAILE DE MÁSCARAS

La primera secuela de *Patapon* introdujo héroes que podían equiparse máscaras para utilizar distintas habilidades especiales y un modo multijugador en el que hasta cuatro jugadores debían transportar un huevo hasta un altar y eclosionarlo con el poder de la percusión. El tercer juego dobló la cantidad de héroes personalizables y añadió un modo multijugador competitivo, en el que los equipos luchaban por hacerse con el control de fortificaciones. Ambos tuvieron una buena acogida, pero optaron por elaborar más que agrandar el atractivo del primer juego, y aumentar el foco en los héroes como personificación del jugador es una traición a la premisa original de Kotani.

Hay unos cuantos personajes con nombre propio y pocas escenas que nos pongan en antecedentes, pero no es una saga difícil de seguir. Las secuelas profundizan en la historia de fondo.

una mayor longevidad al juego, pero también crea un cierto grado de monotonía. Si rejugar las batallas contra jefes con la esperanza de conseguir un mineral raro resulta divertido, no se puede decir lo mismo de las misiones de "caza", donde persigues a fauna inofensiva. La experiencia resulta más adictiva cuando la complejidad se transmite a través del oído y de las yemas de los dedos, y no en forma de estadísticas de personaje y obtención de botines. La gran importancia de la música también carga la acción con un inquietante poder. Fracasa en una misión y regresarás al campamento Patapon, donde reina un inquietante silencio.

Patapon acaba con el descubrimiento de que Earthend es, en realidad, el océano con el sol poniéndose, un espectáculo que simbólicamente coincide con los Patapones alejándose del jugador, hacia el fondo del escenario. El juego tendría menos problemas cruzando océanos en realidad. Con dos secuelas a sus espaldas, permanece como ejemplo de un juego inequívocamente japonés que tiene alcance internacional, a pesar de no vender tanto como un GTA. *Patapon* también ha quedado como ejemplo de lo popular que podría haber sido PSP si hubiera conseguido distanciarse de PS2 y del imperio multimedia de Sony, que consideró la consola como un Walkman del siglo 21. El deliciosamente agresivo *Locoroco* es su acompañante, al pedirte que conquistes el mundo a golpe de gatillos con la ayuda de unas sonrientes y cantarinas criaturas gelatinosas capaces de enfrentarse a gran variedad de depredadores y plantas mortíferas. Hoy en día resulta complicado seguir el rastro de cualquiera de las dos sagas, debido al estancamiento de Sony en el negocio de las portátiles. Pero, seguramente, puedan considerarse parte la idea de considerar un juego como una negociación con personajes ficticios, en vez del mundano y cruel acto de ejercer tu deseo. Igual que en *The Last Guardian*, que entró en su desarrollo activo durante el año del lanzamiento de *Patapon*, el peculiar aunque armonioso híbrido de Kotani hace que el proceso de atraer a las revoltosas criaturas forme parte de la diversión.

Es un título que entiende que los mundos de un juego a menudo resultan más atractivos cuando son un poco desobedientes e impetuosos; cuando necesitan que desarrolles una necesidad por crear ritmos, en vez de simplemente llamar a filas a tu ejército. ■

Las órdenes de retirada deben ser calculadas cuidadosamente. Los Patapones volverán a sus posiciones de inicio una vez se complete el movimiento, aunque un enemigo esté todavía atacando.

VOXEL
El nuevo pasado

JOSE ALTOZANO "DAYO"

Los Reyes Magos. Papá Noel. También ha sido mi cumpleaños en estas fechas, pero la cuestión es que he tenido un motivo para pensar en el capital y qué usos puedo darle. Hasta ahora mi idea era entrar a cualquier tienda que vendiese películas y arramplar con todo o hacer lo propio con algún cómic, pero ha empezado a despertar un interés genuino en mí; ganas de conectar con el videojuego clásico. He pasado las horas muertas pensando qué hacer, si tengo espacio para la estantería donde encajar futuros cartuchos, me he informado sobre los precios de la NES y la Atari 2600, que si mejor la Nexon 5, que si la Retro Freak, si emuladores, si cosas como la Atari Collection que se vende en Steam y a tirar millas con un mando. Llegado a un punto, he pensado en la NES y Super Nintendo Mini, pero de inmediato he descartado la idea porque esas consolas ahora solo se pueden conseguir de segunda mano. La propia Nintendo ha dicho que ya no fabricará más NES Mini, y todas las promesas de que habrá más stock de la Super Nintendo Mini no han impedido que las tiendas se vacíen de inmediato. Ve tú a buscar una, a ver la suerte que tienes.

El videojuego, por naturaleza, está sujeto a la obsolescencia y nace con una fecha de caducidad. Ni siquiera se libran los cartuchos que todavía conservo de la GameBoy: la última vez que abrí Pokémon Cristal fue para descubrir con tristeza que mi partida se había borrado porque la pila que mantiene la memoria del juego viva se apaga tras unos quince años. Y quince años dejan de ser tanto cuando piensas que La Comunidad del Anillo cumplió dieciséis el pasado diciembre.

Somos viejos.

La presencia transitoria de NES Mini y Super Nintendo Mini las posicionan no como un artefacto del recuerdo sino un producto trivial, una *collector's edition* para los frikis que quieran ver cómo funcionaba el videojuego en la era de los 8 y 16 bits. Su estancia es tan breve que apenas se ha registrado, un *money shot* que ha durado lo que en una porno, y los que hemos llegado tarde nos jodemos.

No estaría mal que dejásemos el pasado en paz y aprendiésemos a convivir con él, en lugar de borrarlo

Mientras tanto, la gente se alegra porque hagan un *remake* de *Medievil*, pero yo me pregunto qué tendría de malo que simplemente reeditasen *Medievil* tal y como era cuando la primera PlayStation. "Por los gráficos", me dirán. Por supuesto, perdón. *El Lazarillo de Tormes* se revisa cada pocos años para adaptar su lenguaje a la jerga moderna, lo había olvidado.

Nuestra relación con el pasado del videojuego sigue basculando entre dicotómica cuando cae bien y tóxica cuando cae mal. No es solo que lo releguemos a lo "retro", esa esquina donde solo van los viejos y los nostálgicos; es que cuando vuelve, tiene que hacerlo bajo las reglas de hoy en día. Luego la gente dice que los gráficos no importan, pero mira lo bien que se ve *Crash* en PlayStation 4. Eso de que *Gears of War* marcase el techo gráfico en su día y hoy sea técnicamente "meh" preferimos olvidarlo, porque la tecnología siempre avanza y llegará el momento en que este nuevo *Crash* también necesite un *remake*.

Sé que el idealismo tiene un límite y que si hubiesen reeditado *Crash Bandicoot* en físico sin esos nuevos gráficos, otro gallo habría cantado. Pero quizá la solución sea ver el problema no en esas posibles malas ventas sino en el hecho de que la gente vaya a lo visual. Quizá lo que deberíamos hacer es normalizar que *Crash* esté en PS4 con sus gráficos de PSX y no ir anunciando cada regreso y cada ejemplo de retrocompatibilidad. Aquí imagino que me estoy pasando de soñador, pero no estaría mal que dejásemos el pasado en paz y aprendiésemos a convivir con él en lugar de borrarlo. De poco sirve que exista la NES Mini si luego desaparece sin que nadie salvo aquellos que ya la han vivido la compren. No me imagino una reedición de la discografía de David Bowie que dure una semana y luego desaparezca para siempre porque se han agotado las pocas existencias que había.

Ahora que nos enfrentamos al futuro de un año nuevo es el momento de recapitular y desearse para uno mismo. No estaría mal desear esta integración, el aceptar el ayer sin pedirle que luzca como hoy. Ojalá pudiera ir y comprar *Fable* tal y como salió en la primera Xbox en una tienda. Y sí, está disponible, pero en una digital; ya me dirás tú qué presencia es esa. Es fácil ignorarlo. Así luego llegamos a los *remakes* y solo reforzamos lo sujeto que está este medio a su época. Luego se preguntarán que si el videojuego es arte. ■

CONOCER LA HISTORIA DE ESTOS HÉROES...
...TE SERVIRÁ PARA COMBATIR A SU LADO
OVERWATCH
PANINI COMICS
www.paninicomics.es
LICENSED
BLIZZARD ENTERTAINMENT
PRODUCT

EDGE